GUÍA COMPLETA CON TODAS LAS CLAVES (2)

FINAL FANTASY XII



...y además ¡TODOS LOS SECRETOS DE DALMASCA!



SUMARIO

Herramientas de combate

Esta es la lista completa de armamento de los héroes. Se incluyen todas las armas disponibles en tiendas, junto a su munición correspondiente si la requieren.

LEYENDA

- PL: .... COSTE EN PUNTOS DE LICENCIA
- PM: .... CONSUMO DE PUNTOS MÁGICOS
- PRECIO: .... COSTE DEL ARMA EN GUILES
- ZONA: .... LOCALIZACIÓN DE LAS TIENDAS
- EFECTO: .... EFECTO AÑADIDO AL ATAQUE
- PODER MÁGICO: .... INCREMENTO DE PM

LAS ARMAS

ESPADAS

Son las armas más funcionales, y las que mejor actúan bajo hechizos. Su poder de ataque puede ser muy elevado.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Espada de Mitrilo	5	13		--	Espada inicial de Vaan
Hoja de Mitrilo	5	22		--	Espada inicial de Basch
Espada Ancha	15	15		40	Rabanastra, Llanuras de Giza, Bhujerba
Espada Larga	15	19		70	Pasaje de Barheim, Bhujerba, Nalbina, Rabanastra
Espada de Hierro	25	24		1200	Rabanastra, Bhujerba, Nalbina
Hoja Zwill	25	29		1700	Bhujerba, Rabanastra
Espada Ancestral	25	35	Petrificación	2400	Rabanastra
Lohengrin	40	47		4500	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Lengua de Fuego	40	53	Fuego	5200	Jahara, Monte Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Hoja de Hielo	40	60	Hielo	5200	Rabanastra, Nalbina, Camino Mosforo, Recompensa
Espada de Platino	40	70		9000	Costa Fon, Arcadia
Espada de Sangre	30	41		5000	Rabanastra
Espada Bastarda	50	75		11000	Arcadia
Espada Diamante	50	80		12500	Balfonheim
Hoja Rúnica	60	85		14500	Balfonheim

ESPADAS NINJA

Espadas de guerrero secreto, versátiles y ligeras. Permiten enlazar varios golpes consecutivos.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Ashura	40	51	Tiniebla	5600	Monte Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Sakura-Saezuri	40	56	Tiniebla	7000	Rabanastra, Nalbina, Camino Mosforo
Kagenui	40	62	Tiniebla, Lento	10000	Costa Fon, Arcadia
Koga	45	67	Tiniebla	--	Recompensa
Iga	45	67	Tiniebla	--	Sochen
Yagyu	80	80	Tiniebla	--	Minas Lhusu

PERNOS

La munición de las Ballestas no es muy variada, aunque resulta muy eficaz para las grandes distancias y ataques en huida.

NOMBRE	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Perno Cebolla	1		100	Nalbina, Jahara, Monte Bur-Omisace
Perno de Plomo	2	Inmovilizar		Recompensa
Perno Especial	3		--	Recompensa

FLECHAS

Las flechas permiten a los arcos realizar ataques muy rápidos, certeros y que cubren amplias distancias.

NOMBRE	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Flechas Cebolla	1		100	Nalbina, Jahara, Monte Bur-Omisace
Flechas Relámpago	2	Electro	--	Cerobi
Flechas Asesinas	3	KO	--	Recompensa





KATANAS

El segundo tipo de espadas orientales es más veloz que la espada ninja, pero requiere distancias más cortas para atacar.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Kotetsu	35	50		3800	Rabanastra, Jahara
Osafune	35	54		4800	Jahara, Monte Bur-Omisace
Kogaraumaru	35	58		5600	Monte Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Magoroku	40	62		6600	Nalbina, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Murasame	40	66	Agua	8500	Costa Fon
Kiku-Ichimonji	45	70		10500	Arcadia
Yakei	45	74		12500	Balfonheim
Ame-no-Murakumo	50	78	Viento	12500	Balfonheim

LANZAS

Su gran longitud permite combinar golpes a distancias medias, y resultan ligeras a la hora de ser utilizadas.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Javalina	15	30		1400	Rabanastra, Bhujerba
Lanza	15	36		2200	Rabanastra
Partisana	25	42		3500	Rabanastra, Jahara
Lanza Pesada	25	48	Slow	4800	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Lanza tormenta	30	54	Rayo	5800	Monte Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Obelisco	30	60		7500	Camino Mosforo, Costa Fon
Alabarda	35	66		10000	Costa Fon, Arcadia
Tridente	35	72	Hielo	12500	Balfonheim
Lanza Sagrada	40	78	Sacro	14500	Balfonheim
Cabello Dragón	60	91		--	Cerobi

BASTONES

Este tipo de varas son más efectivas si son usadas por aquellos personajes con mayor repertorio de hechizos.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Bastón de roble	15	27		1300	Rabanastra, Bhujerba
Bastón de ciprés	15	33	Tierra	2000	Rabanastra
Bambú de combate	25	39		3200	Rabanastra, Jahara
Bastón Almizcle	25	45		4300	Jahara, M. Bur-Omisace, Rabanastra
Bastón de Hierro	30	51	Lento	5300	M. Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Bastón Flauta	30	57		6800	Camino Mosforo, Costa Fon
Gokuu	30	63		9000	Costa Fon, Arcadia
Bastón Céfiro	35	69	Viento	11200	Balfonheim
Bastón de Marfil	35	75		13500	Balfonheim
Azote	45	81		16200	Bhujerba

HACHAS

Armas de mayor potencia, usadas con una sola mano y eficaces para enlazar ataques en distancias cortas.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Hacha de Mano	15	47		2200	Rabanastra
Maza de Hierro	15	53		3300	Rabanastra
Hacha Ancha	20	59		4200	Jahara, Rabanastra
Martillo de Guerra	20	65		5200	Monte Bur-Omisace, Jahara, Nalbina, Rabanastra
Cuchillada	25	71		6000	Rabanastra, Monte Bur-Omisace, Nalbina
Garrote Pesado	25	77	Inhabilitar	7500	Mosphan Highwaste, Costa Fon
Martillo	30	83		9500	Costa Fon, Arcadia
Francisca	30	89		11500	Arcadia
Estrella del Amanecer	35	95		13500	Balfonheim
Gran Hacha	35	101		15500	Balfonheim
Hacha de Oro	40	110		16200	Este de Dalmasca

LAS ARMAS (continuación)



DAGAS
Puñales de una sola mano que reducen en gran medida el tiempo necesario para enlazar varios golpes.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	EVASIÓN	PRECIO	ZONA
Daga	15	14			200	Rabanastra, Llanuras de Giza, Bhujerba
Aplastamagos	15	19	Mutis		700	Rabanastra, Bhujerba, Nalbina
Daga Asesina	20	19	KO		1400	Rabanastra, Bhujerba
Tajadera	20	31			2200	Rabanastra
Zurda	30	38		34	3500	Rabanastra, Jahara
Gladius	30	45	Viento		4800	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Vengadora	35	52	Berserk		6000	Rabanastra, Monte Bur-Omisace, Nalbina
Orichalcum	35	59	Slow		8500	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Daga de Platino	40	66	Inmovilizar		11500	Costa Fon
Hoja Zwill	40	73	Viento		15500	Balfonheim
Danjuro	10	80			--	Gran Cristal (Enemigos)

MAZAS
Armas contundentes, de una sola mano, que ralentizan el tiempo de ataque para efectar un golpe más dañino.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	EVASIÓN	PRECIO	ZONA
Maza	20	24			1800	Rabanastra
Maza de Bronce	20	30			3000	Rabanastra
Bhuj	20	36			4100	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Sierra	20	42	Water	4	5000	Monte Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Maza con pinchos	25	48	Veneno		6500	Camino Mosforo
Maza del Caos	25	54	Confuse		8800	Arcadia
Maza del Destino	25	60	Doom		11800	Balfonheim
Maza Zeus	25	66			--	Faros
Gran Maza	50	72			--	Recompensa

VARAS
Mezcla de arma mística y de ataque, que combina ligereza con versatilidad para ataques en medias distancias.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EFECTO MÁGICO	PODER	PM	PRECIO	ZONA
Vara	15	30		1	5	1500	Rabanastra
Vara Serpiente	15	34	Hielo	2	10	2100	Jahara, Monte Bur-Omisace, Rabanastra
Vara curación	25	13	Regenerar	3	12	3000	M. Bur-Omisace, Jahara, Nalbina, Rabanastra
Gaia	25	38	Tierra	2	16	3300	Nalbina, M. Bur-Omisace, Rabanastra
Vara de Poder	30	44		3	15	4500	Costa Fon, Arcadia
Vara Imperial	30	50		2	20	6200	Balfonheim
Vara Sagrada	35	53	Sacro	2	30	--	Faros
Vara de Fé	120	24	Fe	3	35	--	Monte Bur-Omisace

ESPADAS DE DOS MANOS
De ataque lento pero devastador, su uso exige prescindir de escudo para lograr mayor poder.

NOMBRE	PL	EFECTO	EVASIÓN	PRECIO	ZONA
Espada del Rey	--		30	--	Objeto clave
Espada del tratado	--		30	--	Objeto clave
Claymore	50		10	10500	Arcadia
Defensora	70		35	13000	Balfonheim
Salve la Reina	70		10	10500	Balfonheim
Ragnarok	90	Inmovilizar	10	--	Recompensa

PISTOLAS
Armas de fuego de una sola mano, que permiten efectuar ataques a larga distancia que varían según la munición.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	EVASIÓN	PRECIO	ZONA
Altair	30	6	10	500	Rabanastra, Bhujerba, Nalbina, Balthier's starting gun
Capella	30	10	10	1400	Rabanastra, Bhujerba
Vega	40	14	10	2400	Rabanastra
Sirius	40	18	10	4000	Rabanastra, Jahara
Betelgeuse	50	22	10	5400	M. Bur-Omisace, Jahara, Nalbina, Rabanastra
Ras Algethi	50	26	10	7000	Rabanastra, Nalbina, Camino Mosforo
Aldebaran	60	30	10	10000	Costa Fon, Arcadia
Spica	60	34	10	13000	Balfonheim
Antares	80	39	10	16000	Balfonheim
Fomalhaut	150	50		--	Cerobi, Lhusu, Faros

BALLESTAS
Armas de dos manos que combinan la versatilidad del arco con la potencia de las pistolas.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	PRECIO	ZONA
Ballesta de Mano	25	40	3800	Rabanastra, Jahara
Ballesta	25	46	5200	Monte Bur-Omisace, Jahara, Nalbina, Rabanastra
Paramina	30	52	6600	Rabanastra, M. Bur-Omisace, Nalbina
Recurve	30	58	9500	Costa Fon, Arcadia
Ballesta de Caza	35	64	12500	Balfonheim
Ballesta Perforante	35	70	15500	Balfonheim
Gastrofeta	75	76	--	Balfonheim

ARCOS
El arma a distancia de primera categoria, muy versátil y de gran poder y alcance en los modelos más caros.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	PRECIO	ZONA
Arco Pequeño	20	17	500	Barheim Passage, Bhujerba, Rabanastra, Arma inicial de Fran
Arco de Plata	20	22	1000	Nalbina, Bhujerba, Rabanastra
Aevis	30	27	1500	Bhujerba, Rabanastra
Arco Grande	30	33	3000	Rabanastra
Arco Asesino	30	39	2000	Rabanastra
Elfin	35	45	4200	Rabanastra, Jahara
Loxley	35	51	5200	Monte Bur-Omisace, Jahara, Nalbina, Rabanastra
Arco de Piedra	40	57	6000	Nalbina, M. Bur-Omisace, Rabanastra
Arco Flamígero	40	63	7500	Camino Mosforo, Costa Fon, Steal from Dive Talon in Westersands
Arco del Traidor	45	69	10000	Costa Fon, Arcadia
Yoichi	45	75	12500	Balfonheim
Perseo	60	81	14500	Balfonheim

GRANADAS
Explosivos de potencia variable, eficaces contra enemigos que estén alejados del grupo.

NOMBRE	PL	ESTE DE DALMASCA	PRECIO	ZONA
Hornito	25	50	5800	M. Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Fumarola	25	58	8500	Phon Coasr
Tumulo	30	66	12000	Arcadia
Caldera	30	75	16000	Balfonheim
Volcano	45	85	--	Recompensa

BÁCULOS
Varas de gran poder místico que también permiten que efectuemos ataques a grandes distancias.

NOMBRE	PL	EFECTO	PRECIO	ZONA
Báculo de Roble	15		400	Rabanastra, Bhujerba, Nalbina
Báculo Cerezo	15	Aero+	800	Bhujerba, Rabanastra
Báculo de Mago	15		1500	Rabanastra
Báculo de Fuego	25	Fuego+50%	2400	Jahara, M. Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Báculo Tormenta	25	Electro+50%	2400	Jahara, M. Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Báculo Glacial	25	Hielo+50%	2400	Jahara, M.Bur-Omisace, Nalbina, Rabanastra
Báculo de Oro	30		3500	Rabanastra, Nalbina, Camino Mosforo
Judicer	30	Paro	5700	Arcadia
Báculo Nube	30	Agua+50%	8000	Balfonheim

BOMBAS
Explosivos de largo alcance que pueden derribar al enemigo con un único impacto certero.

NOMBRE	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Bombas Cebolla	1		100	Nalbina, Jahara, Monte Bur-Omisace
Bombas Paralizantes	2	Stop	--	Recompensa
Bombas Fétidas	2		--	Recompensa

BALAS
Munición para las pistolas de tres tipos. La tercera de ellas es la que tiene mayor poder mágico.

NOMBRE	ESTE DE DALMASCA	EFECTO	PRECIO	ZONA
Bala Cebolla	1		100	Nalbina, Jahara, Monte Bur-Omisace
Wyrm	3	Fuego	--	Barheim
Bala Oscura	4	Tiniebla	--	Recompensa

Inventario de batalla

A medida que vayáis adquiriendo Puntos de Licencia, podréis mejorar y ampliar vuestras habilidades y hechizos, así como adquirir muchos otros nuevos. A continuación os ofrecemos la lista completa con su precio, localización y efecto.

ARMADURAS MÍSTICAS



1. MAGICK
- Resistencia mágica +5
- Precio 200 Guiles.
- Tienda Barheim, Rabanasta.

2. GORRA DE ALGODÓN
- Resistencia mágica +4
- Precio: 100 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

La deja caer Hiena, Giza Estación Seca.

3. CAMISA DE ALGODÓN
- Defensa +4
- Precio: 100 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

4. CAMISA LIVIANA
- Defensa +5
- Precio: 200 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

5. SOMBRERO PUNTIAGUDO
- Resistencia mágica +6
- Precio: 300 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta , Nalbina, Se roba a Lobo, Dalmasca (Zona del Desierto Este).

6. SOMBRERO TOPKAPI
- Resistencia mágica +8
- Precio: 500 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta, Nalbina, Bhujerba.

7. CAMISA DE SEDA
- Defensa +6
- Precio: 300 Guiles
- Tiendas: Rabanasta , Nalbina, Bhujerba

8. CAMISA KILI
- Defensa +8
- Precio: 500 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta , Nalbina, Bhujerba.

9. SOMBRERO CALOT
- Resistencia mágica +10
- Precio: 700 Guiles.
- Tiendas: Bhujerba.

10. SOMBRERO DE HECHICERO
- Resistencia mágica +12
- Precio 1000 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

11. BOLERO DE PASTOR
- Defensa +10
- Precio: 700 Guiles.
- Tiendas: Bhujerba.

Se obtiene como recompensa en el sub-evento el Diario de Pilika (ver Secretos).

12. TÚNICA DE HECHICERO
- Defensa +12
- Precio 1000 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

13. SOMBRERO LUMINOSO
- Resistencia mágica +15
- Precio: 1400 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

14. GORRO EMPLUMADO
- Resistencia mágica +16
- Precio: 1900 Guiles.
- Tienda Rabanasta.

15. DJELLABA
- Defensa +14
- Precio: 1400 Guiles.
- Tiendas: Rabanasta.

16. VESTIDURA DEL VIAJERO
- Defensa +16
- Precio: 1900 Guiles.
- Tienda Rabanasta.

17. SOMBRERO DE MAGO
- Resistencia mágica +21
- Precio: 2500 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

18. TIARA DE LAMIA
- Resistencia mágica +25
- Precio: 3200 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

Se le puede robar al monstruo raro 43 de 80.

19. HÁBITO DE MAGO
- Defensa +18
- Precio: 2500 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

20. HÁBITO DE ENCANTADOR
- Defensa +21
- Precio: 3200 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

Lo deja caer Zombi Guerrero, al volver al Templo de Miliam tras la primera visita.

21. SOMBRERO DE HECHICERO
- Resistencia mágica +29
- Precio: 4000 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

Se encuentra dentro de un cofre, Templo de Miliam/ Camino del Conocimiento.



22. CAPUCHA NEGRA
- Resistencia mágica +33
- Precio: 4900 Guiles
- Tienda Rabanasta

Lo deja caer Buitre, en la Carretera Mosforo. Visitad tantas veces como sea preciso la zona para conseguir este objeto inusual.

23. HÁBITO DE HECHICERO
- Defensa +24
- Precio: 4000 Guiles
- Tienda Bur-Omisace

24. VESTIDO NEGRO
- Defensa +27
- Precio: 4900 Guiles
- Tienda Rabanasta

25. SOMBRERO ASTRAKHAN
- Resistencia mágica +37
- Precio: 5900 Guiles
- Tienda Mosforo



26. SOMBRERO GAIA
- Resistencia mágica +41
- Precio: 7000 Guiles
- Tienda Costa Fon Lo deja caer Malicante, Zertinan.

27. CARMAGNOLE
- Defensa +29
- Precio: 5900 Guiles.
- Tienda Mosforo.

28. VESTIDO MADUIN
- Defensa +31
- Precio: 7000 Guiles.
- Tienda Costa Fon.

29. HIPNO-CORONA
- Resistencia mágica +44
- Precio: 8100 Guiles.
- Tienda Arcadia.

La deja caer Zombi, Palacio de Sochen. Regresad una vez hayáis completado la misión de la aventura principal.

30. HORQUILLA DE ORO
- Resistencia mágica +47
- Precio: 9300 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

Se encuentra dentro de un cofre, Ridorana-Primer ascenso/ al sur del cristal anaranjado. Partid en línea recta desde el cristal para salvar la partida.

31. VESTIDO JADE
- Defensa +33
- Precio: 8100 Guiles.
- Tienda Arcadia.

32. VESTIDO GAIA
- Defensa +35
- Precio: 9300 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

Lo deja caer Golem de Mitrilo, Giruvegan.

33. MITRA DE CELEBRANTE
- Resistencia mágica +50
- Precio: 10700 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

Se encuentra dentro de un cofre en Feywood (dos sectores al norte de la entrada a Giruvegan). El cofre está ubicado al este del sector, a la derecha de unos grandes pilares de piedra.

34. TÚNICA DE CLÉRIGO
- Defensa +37
- Precio: 10700 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

35. MÁSCARA NEGRA
- Resistencia mágica +53 Absorbe: (Oscuridad)
- Precio: 12400 Guiles.
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Ridorana.

Se encuentra dentro de un cofre, Giruvegan/Gran Cristal. Desde el transportador VIII, avanzad por la entrada a la izquierda de la barrera verde del principio.
El cofre está en el siguiente sector, en la forma de una esfera azul. Para que aparezca la armadura, debéis de equiparos con el accesorio Brazalete de Diamante.



Nota: El cofre aparece sólo una vez.
La deja caer Banshee, en el sector de Nabreus

36. TÚNICA NEGRA
- Defensa +38
- Precio: 13500 Guiles
- Tienda Balfomheim

Disponible después de los eventos en el Faro de Ridorana.



37. MÁSCARA BLANCA
- Resistencia mágica +56
- Precio: 14500 GuilesAbsorbe: Sacro.
- Tienda Balfomheim.

Disponible después de los eventos en el Faro de Ridorana.

38. TÚNICA BLANCA
- Defensa +38
- Precio: 13500 Guiles.
- Tienda Balfomheim.

Disponible después de los eventos en el Faro de Ridorana.

39. GORRO DORADO DE CRÁNEO
- Resistencia mágica +56
- Precio: 16000 Guiles.
- Tienda Barheim.

Disponible después de los eventos en Giruvegan.

40. TÚNICA BRILLANTE
- Defensa +39
- Precio: 16000 Guiles.
- Tienda Barheim Disponible después de los eventos en Giruvegan.

Se le puede robar al monstruo raro #68.

41. DIADEMA
- Resistencia mágica +50
- Precio: --
- Tienda --

Lo puedes obtener de un cofre en Faro de Ridorana -Tercer Ascenso, en el piso 84.
Se encuentra dentro de un cofre, Subterra. El cofre está ubicado en la parte sureste.

42. TÚNICA SEÑORIAL
- Defensa +40
- Precio: --
- Tienda --

Se encuentra dentro de un cofre, Subterra-Origen de la Oscuridad. En el tercer nivel (Abisal), en la parte noreste. Cerca del Punto Mágico.
Nota: No es necesario equipar Brazalete de Diamante.
Se encuentra dentro de un cofre, en las Minas Henne. El cofre se encuentra situado en la intersección hacia la izquierda (el camino que no se ve en el mapa).
Nota: No es necesario equipar Brazalete de Diamante.

ARMADURAS PESADAS



1. TIMÓN DE CUERO
- Resistencia mágica +5
- Precio: 500 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

Se roba a Gigantoad, Garamsythe Waterway.

2. TIMÓN DE BRONCE
- Resistencia mágica +6
- Precio: 700 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra , Nalbina, Bhujerba.

3. ARMADURA DE CUERO
- Defensa +6
- Precio: 500 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

4. ARMADURA DE BRONCE
- Defensa +7
- Precio: 700 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra , Nalbina, Bhujerba.

5. SALLET
- Resistencia mágica +7
- Precio: 1000 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra, Bhujerba.



6. TIMÓN DE HIERRO
- Resistencia mágica +9
- Precio 1400 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

Lo suelta Calavera, en la zona de Barheim o bien en las Minas Lhusu.

7. ARMADURA DE ESCAMA
- Defensa +9
- Precio: 1000 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra, Bhujerba.

8. ARMADURA DE HIERRO
- Defensa +11
- Precio: 1400 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

Se encuentra dentro de un cofre, Ogir-yensa, en la Refinería Principal.



9. BARBUT
- Resistencia mágica +11
- Precio: 1900 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

10. TIMÓN ALADO
- Resistencia mágica +13
- Precio: 2500 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

Lo suelta Slime, Zertinan
Se encuentra dentro de un cofre, Ozmone /Haulo.

11. CORAZA DE LINO
- Defensa +13
- Precio: 1900.
- Tiendas: Rabanastra.

12. COTA DE MALLAS
- Defensa +16
- Precio: 2500 Guiles.
- Tiendas: Rabanastra.

13. TIMÓN DORADO
- Resistencia mágica +15
- Precio: 3200 Guiles.
- Tienda Rabanastra.

14. BURGONET
- Resistencia mágica +17
- Precio: 4000 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

La suelta Esqueleto Oscuro, en la zona de Paramina. Se encuentra dentro de un cofre, en el sector a la izquierda del mapa.

15. ARMADURA DORADA
- Defensa +20
- Precio: 3200 Guiles.
- Tienda Rabanastra.

Se encuentra dentro de un cofre, al volver a la sección de Paramina.

16. ARMADURA PROTEGIDA
- Defensa +24
- Precio: 4000 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.

Efecto adicional: Proteccción
Se puede robar al monstruo raro #34.

17. CASCO CERRADO
- Resistencia mágica +19
- Precio: 4900 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace.



Lo puedes robar a los monstruos que pueblan la zona cercana al Monte.

18. MALLA DE DEMONIO
- Defensa +29
- Precio: 4900 Guiles.
- Tienda Bur-Omisace. También es posible robarlo.

19.TIMÓN DE HUESO
- Resistencia mágica +22 Mitad de daño: Dark Debilidad: Holy.
- Precio: 5900 Guiles.
- Tienda Rabanastra.

20. MALLA DE HUESO
- Defensa +34 Mitad de daño: Dark Debilidad: Sacro.
- Precio: 5900 Guiles.
- Tienda Rabanastra, con posibilidad de robo cercano.

21. TIMÓN DE DIAMANTE
- Resistencia mágica +25
- Precio: 7000 Guiles.
- Tienda Camino Mosforo.

22. MÁSCARA DE ACERO
- Resistencia mágica +28
- Precio: 8100 Guiles.
- Tienda Costa de Fon.



23. ARMADURA DE DIAMANTE
- Defensa +39
- Precio: 7000 Guiles.
- Tienda Camino Mosforo.

24. MALLA DE ESPEJO
- Defensa +43 Efecto Adicional: Reflect (Reflejo)
- Precio: 8100 Guiles.
- Tienda Costa de Fon.

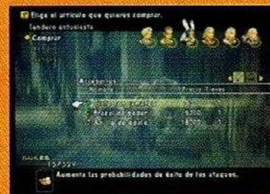
Lo suelta Mirrorknight, Feywood.

25. TIMÓN DE PLATINO
- Resistencia mágica +31
- Precio: 9300 Guiles.
- Tienda Archades.

26. ARMADURA DE PLATINO
- Defensa +47
- Precio: 9300 Guiles.
- Tienda Archades.

27. CASCO DE GIGANTE
- Resistencia mágica +33
- Precio: 11000 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

Se le puede robar al enemigo Behemoth, Feywood.
Se encuentra dentro de un cofre, Ridorana Primer Ascenso/ Laberinto, al sur del cristal anaranjado.



28. MALLA DE CARABINERO
- Defensa +50
- Precio: 11000 Guiles.
- Tienda Balfonheim, con posibilidad de robo en las inmediaciones.

29. TIMÓN DE DRAGÓN
- Resistencia mágica +35
- Precio: 12500 Guiles.
- Tienda Balfonheim.

30. MALLA DE DRAGÓN
- Defensa +53
- Precio: 12500 Guiles.
- Tienda Balfonheim, con opción de robo en la zona.

31. SHISHAK
- Resistencia mágica +39
- Precio: 15000 Guiles.
- Tienda Necrohol of Nabudis/ Hall of Effulgent Light (primer sector después de Salikawood).

La Tienda está localizada en el cuarto secreto donde hay un enemigo Pandora (al norte del sector).

32. MAXIMILLIAN
- Defensa +58
- Resistencia mágica +1
- Precio: 17000 Guiles
- Tienda Necrópolis de Nabudis, justo en el primer sector después de Salikawood.

La Tienda está localizada en el cuarto secreto donde se encuentra un enemigo Pandora (al norte del sector inicial).
Lo arroja Elvoret, Necrópolis de Nabudis.



33. TIMÓN GRANDE
- Resistencia mágica +40 Fuerza +12
- Precio: --
- Tienda --

Lo suelta el monstruo raro número 26 (ver lista Cazarrecompensas).

34. ARMADURA GRANDE
- Defensa +61 Fuerza +12
- Precio: --
- Tienda --

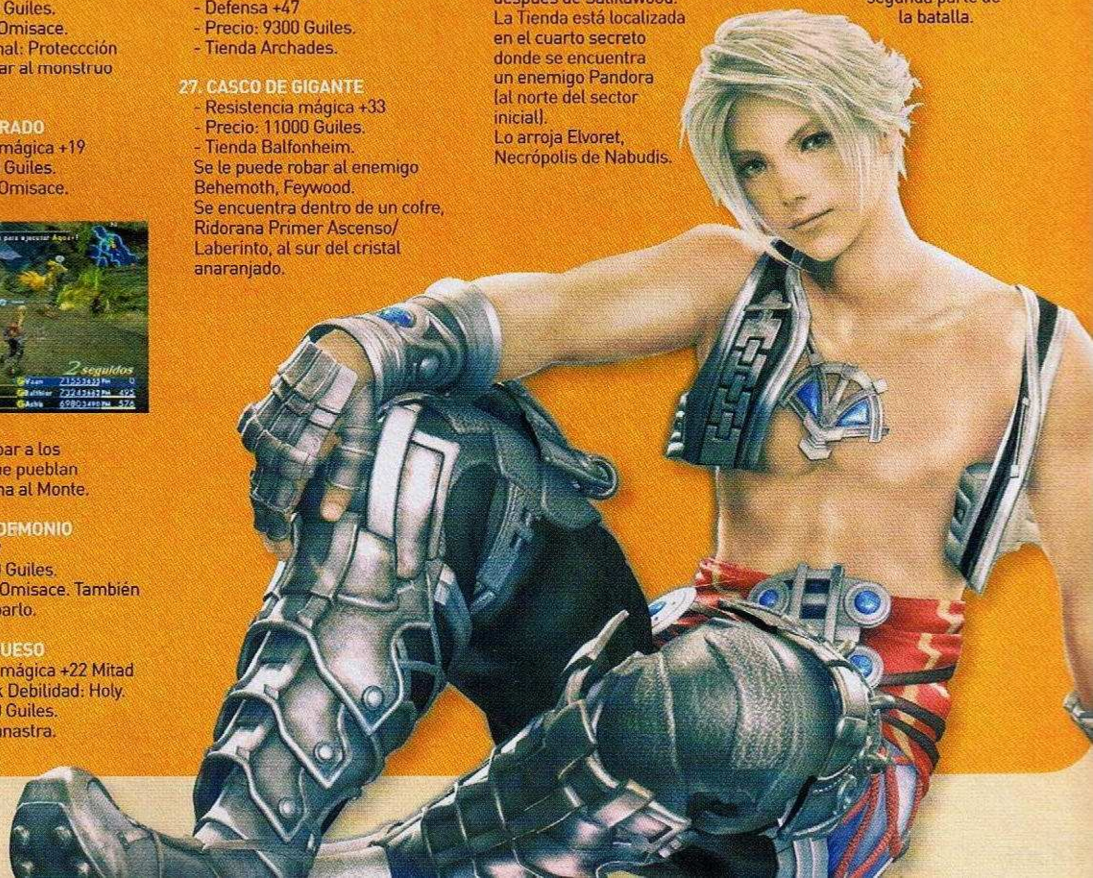
Lo dejan caer varios enemigos de la lista Cazarrecompensas.

35. TIMÓN GENJI
- Resistencia mágica +37
- Precio: --
- Tienda --

Solamente puedes obtener esta armadura robándosela a Guilesgamesh en su cuarta transformación, durante la segunda parte de la batalla.

36. ARMADURA GENJI
- Defensa +56. Efecto Secundario: Incrementa las probabilidades de contraatacar
- Precio: --
- Tienda --

Solamente puedes obtener esta armadura robándosela a Guilesgamesh en su quinta transformación, durante la segunda parte de la batalla.



ACCESORIOS Y EQUIPO ADICIONAL

1. BRAZALETE ORRACHEA
- Efecto: Ligeramente incrementa el máximo de VIT+20.
- Coste: 250 Guiles.
- Tiendas: Giza.

2. AJORCA
- Efecto: Auto Libra.
- Coste: 500 Guiles.
- Tiendas: Barheim , Dalmasca Este, Giza , Dalmasca.
Se encuentra dentro de un cofre, Paramina .

3. GARGANTILLA DE ACERO
- Efecto: Aumenta la fuerza cuando se está en estado crítico.
- Coste: 1500 Guiles.
- Tiendas: Barheim , Dalmasca Este, Dalmasca.



4. PROTECTOR DE BRAZO
- Efecto: Reduce el daño físico cuando se está en estado crítico.
- Coste: 800 Guiles.
- Tiendas: Barheim , Dalmasca Este, Dalmasca.
Se encuentra dentro de un cofre, Ogir-Yensa 2 Refinería, subiendo la plataforma, hasta el piso que está más arriba.

5. ANILLO TURMALINA
- Efecto: Inmunidad al estado Veneno.
- Coste: 300 Guiles.
- Tiendas: Dalmasca Este.

6. GUANTELETES
- Efecto: Incrementa el momento de bloquear con escudo.
- Coste: 1200 Guiles.
- Tiendas: Dalmasca Este, Dalmasca.

7. ARNÉS DE BATALLA
- Efecto: Contra-atacar cuando se es atacado.
- Coste: 1000 Guiles.
- Tiendas: Dalmasca Este, Dalmasca.

8. GARGANTILLA DE CUERO
- Efecto: Sube el poder mágico en estado de VIT crítico.
- Coste: 1500 Guiles.
- Tiendas: Dalmasca.

9. RAMILLETE DE ROSAS
- Efecto: Inmunidad al estado Mutis.
- Coste: 800 Guiles.
- Tiendas: Dalmasca.
Se encuentra dentro de un cofre en Giza , durante la estación lluviosa.

10. BRAZALETE DE ÁMBAR
- Efecto: Incrementa el daño físico cuando no se tiene arma equipada.
- Coste: 6600 Guiles.
- Tiendas: Eruyt.

11. FAJA
- Efecto: Inmunidad estado Lento
- Coste: 500 Guiles.
- Tiendas: Eruyt.
Se encuentra dentro de un cofre, Ozmone/Campo de las alas caídas.

12. BRAZALETE ROMBOIDAL
- Efecto: Inmunidad al estado Ceguera.
- Coste: 600 Guiles.
- Tiendas: Eruyt.
Se encuentra dentro de un cofre, Ozmone.

13. GUANTES ARDIENTES
- Efecto: Sube la fuerza cuando la Vitalidad está curado al máximo.
- Coste: 3200 Guiles.
- Tiendas: Eruyt.

14. COLLAR DE JADE
- Efecto: Incrementa las posibilidades de evitar ataques.
- Coste: 3300 Guiles.
- Tienda: Eruyt.

15. SACABOTAS (Botas de Marinero)
- Efecto: Inmunidad Inmovilizar.
- Coste: 600 Guiles.
- Tienda: Eruyt.
Se encuentran dentro de un cofre, Ozmone.

16. FAJA NEGRA
- Efecto: Inmunidad a estado Antimagia.
- Coste: 600 Guiles.
- Tienda: Eruyt.
Se encuentra dentro de un cofre en Ozmone.

17. AMULETO DORADO
- Efecto: Doble Puntos Licencia.
- Coste: 4000 Guiles.
- Tienda: Eruyt.
Se obtiene como recompensa en la misión de cacería Enkelados Rango II.

18. GUANTES MÁGICOS
- Efecto: Incrementa el poder mágico cuando la Vitalidad está curado al máximo.
- Coste: 3200 Guiles.
- Tienda: Eruyt.
Se puede robar a Lagarto, Paramina.



19. FAJA NISHIJIN
- Efecto: Inmunidad contra estado Sueño.
- Coste: 800 Guiles.
- Tienda: Bur-Omisace.
Se encuentra dentro de un cofre, Nabreus, al sur del cristal anaranjado.

20. PUÑOS DE LADRÓN
- Efecto: Permite robar botines e ítems superiores.



- Coste: 3000 Guiles.
- Tienda: Bur-Omisace.
Se encuentra en un cofre, Paramina, la parte oeste.

21. BOTAS LIGERAS
- Efecto: Inmunidad a estado Oleo.
- Coste: 700 Guiles.
- Tiendas: Bur-Omisace.
Se encuentra dentro de un cofre en Tumba de Raithwall/Pasaje Norte.
Se encuentra dentro de un cofre en Henne 1.
Se encuentra dentro de un cofre, Cerobi.

22. BOTAS CUASIMODO
- Efecto: Inmunidad Silencio.
- Coste: 800 Guiles.
- Tienda: Bur-Omisace.
Se encuentra dentro de un cofre, Paramina.

23. ANILLO DE RUBÍ
- Efecto: Auto Espejo.
- Coste: 8500 Guiles.
- Tienda: Bur-Omisace.
Se puede robar al Jefe Juez Bergan, Mt. Bur-Omisace.

24. LUCIÉRNAGA
- Efecto: Reduce la experiencia obtenida a cero.
- Coste: 5000 Guiles.
- Tienda: Costa de Fon.
Lo suelta Esclavo en el Camino de Mosforo.
Se encuentra dentro de un cofre, Cerobi, al frente de los molinos.

25. ZAPATILLAS DE ACERO
- Efecto: Permite caminar a través de las trampas.
- Coste: 1000 Guiles.
- Tienda: Phon.
Se le puede robar a Worgen, Mosforo.

26. MITRA RIZADA
- Efecto: Inmunidad Petrificación
- Coste: 1200 Guiles.
- Tienda: Arcadia.

27. FAJÍN DE BOLINA
- Efecto: Inmunidad Confusión.
- Coste: 1000 Guiles.
- Tienda: Arcadia.

28. BOTAS ALADAS
- Efecto: Levitación. También puedes caminar sobre las trampas.
- Coste: 500 Guiles.
- Tienda: Arcadia.
Se lo puedes robar a Wyrm, Cerobbi.

29. NETSUKE
- Efecto: Incrementa la potencia de los ítems curativos.
- Coste: 4000 Guiles.
- Tienda: Arcadia.

30. ESCLAVINA BORDADA
- Efecto: Doble Experiencia.
- Coste: 5000 Guiles.
- Tienda: Arcadia.
Se le puede robar a Coeurl, Tchita.
Se encuentra dentro de un cofre, Mosforo. De donde está el Templo del Viento del Oeste, un poco más para arriba. El contenido del cofre es al azar.

31. FAJA DE CAMAFEO
- Efecto: Incrementa las posibilidades para atacar.
- Coste: 9000 Guiles.
- Tienda: Balfonheim.
Lo suelta Archaeoaevis, Zertinan.

32. BRAZALETE DE PODER
- Efecto: Inmunidad estado stop.
- Coste: 5200 Guiles.
- Tienda: Balfonheim.
Lo suelta el monstruo raro #6.

33. ANILLO DE ÓPALO
- Efecto: Las magias no rebotan de enemigos con estado Espejo.
- Coste: 16000 Guiles.
- Tienda: Balfonheim.
Se encuentra dentro de un cofre, Ridorana Ecos del Jardín del Tiempo. El cofre está situado en la parte este del sector.



34. FAJA DE BURBUJA
- Efecto: VIT x2.
- Coste: 19800 Guiles.
- Tienda: del Clan en Rabanasta Disponible después de realizar las misiones de cacería Rangos, II, III.

35. ANILLO DE RENOVACIÓN
- Efecto: Auto Cura Defensa +6 Resistencia Mágica +5 Precio: 18000 Guiles.
- Tienda: Necrópolis de Nabudis de (primer sector después de Salika).
- Tienda: está localizada en el cuarto secreto donde hay un enemigo Pandora (al norte del sector).
Se obtiene como recompensa del sub-evento Las Seis Hermanas.

36. PENDIENTE ÍNDIGO
- Efecto: Incrementa las probabilidades de atacar con magia.
- Coste: 5000 Guiles.
- Tienda: Dentro de la nave, ruta Bhujerba-Balfonheim.
Lo suelta Suriander, Barheim.

37. GARGANTILLA DE CAPARAZÓN DE TORTUGA
- Efecto: Gasta Guiles en lugar de Puntos Mágicos.
- Coste: 9300 Guiles.
- Tienda: Bhujerba/Khus Lhusu Disponible después de los eventos en Faro de Ridorana.
Se puede encontrar dentro de un cofre, Barheim. El cofre está encima de una trampa, a la par de tres enemigos Mimeo. El contenido es al azar.

38. ANILLO ÁGATA
- Efecto: Anula el clima sobre el daño elemental.
- Coste: 3000 Guiles.
- Tienda: Dalmasca Disponible después de los eventos en Giruvegan.
Se le puede robar a Reina Cebolla, Feywood. Regresad a la zona las veces que sean precisas hasta conseguir el Anillo.

39. BRAZALETE DE DIAMANTE
- Efecto: Obtener ítems superiores de los cofres.
- Coste: 20000 Guiles.
- Tienda: Dalmasca Este Disponible después de los eventos en Giruvegan.
Lo suelta Mamá Bom, Giruvegan. Es preciso derrotar al enemigo varias veces para conseguir este objeto. Nota: el Brazalete de Diamante es vital para completar muchas de las búsquedas.

40. SANDALIAS DE HERMES
- Efecto: Auto Prisa
- Coste: 20000 Guiles
- Tienda: Barheim Disponible después de los eventos en Giruvegan
Se puede robar a Necrofobo, en la sección de Giruvegan. Patrullad la zona hasta que aparezca este enemigo, y vencedle varias veces hasta conseguir las Sandalias de Hermes.

41. ANILLO DE SABIO
- Efecto: Reduce el
- Coste: de Puntos Mágicos un 50%. Absorbe Sacro.
- Coste: 22000 Guiles.
- Tienda: Arcadia Disponible después de los eventos en Giruvegan.
Se lo puedes robar al monstruo raro #66.

42. NIHOPALAOA
- Efecto: Revierte el efecto de las pociones.
- Coste: 30000 Guiles.
- Tienda: del Clan en Rabanasta Se encuentraisponible después de realizar las misiones de cacería Rangos I, II, III. Consultad la sección Cazarrecompensas para saber cómo completar estos rangos.



43. CAPUCHA DE OREJA DE GATO
- Efecto: Moverse con gran celeridad. Vitalidad +20 - Velocidad +50.
- Coste: 30000 Guiles.
- Tienda: Clan en Rabanasta. Disponible después de completar 30 cacerías con éxito. Volved al

edificio del Clan para conseguir este objeto. También podéis obtener mejoras al completar las misiones de Cazarrecompensas.

44. LAZO
- Efecto: Inmunidad a varios estado.
- Coste: --
- Tienda: --

Se encuentra dentro de un cofre, Cerobi (sector al norte del cristal azul). Localización exacta: El cofre está ubicado delante de una gran roca, en la parte más al este del sector. Originalmente hay tres rocas con un cofre al frente. Cuando entréis por donde está el cristal azul, al frente veréis una roca con un cofre (ojo, este no es). Al otro lado, hay otra roca con un cofre y una trampa (no, este tampoco es). Un poco más al este del anterior, hay otra roca con un cofre al frente (¡este sí es!). Debéis equipar Brazalete Diamante al líder del grupo. (Podéis obtener el accesorio Lazo las veces que deseéis).
Se encuentra dentro de un cofre en Subterra-Origin in Darkness/ Abyssal. El cofre está ubicado en la parte noroeste. Desde donde está el pedestal de la noche, entrad por la puerta de la derecha. En este cuarto está el cofre, en una esquina (antes de la pared falsa que puede destruirse).

45. GUANTES GENJI
- Efecto: Incrementa las posibilidades de atacar varias veces en un solo combo.
- Coste: --
- Tienda: --

La única forma de obtener este accesorio es robándoselo a Gilgamesh en su cuarta transformación, durante la primera parte de la batalla.

OTROS:

1. Magicita de Diosa
- Efecto: Reduce el gasto de Puntos Mágicos a cero.
- Coste:--
- Tiendas:--

Se obtiene durante el juego.

2. Neticita de Fábrica
- Efecto: Reduce a la mitad el daño de magias elementales

Desventaja: No podrás usar magia.
- Coste: --
- Tiendas: --

Se obtiene durante el juego.

3. Fragmento del Alba
- Efecto: Resistencia mágica +20.

Reduce el Puntos Mágicos a cero.
- Coste: --
- Tiendas: --

Se obtiene durante el juego



TODOS LOS ESCUDOS



1. ESCUDO DE ARMAS
- Evasión +6
- Precio 300 gil.
- Tienda Barheim , Rabanasta

Se encuentra dentro de un cofre, Dalmasca Este.
Se encuentra dentro de un cofre, Giza, estación seca.

2. ESCUDO DE CUERO
- Evasión +8
- Precio 600 gil.
- Tienda Barheim , Rabanasta , Nalbina, Bhujerba.

Lo suelta Rata , Garamsythe.

3. ESCUDETE
- Evasión +10
- Precio: 1000 gil.
- Tiendas: Rabanasta , Bhujerba.

4. ESCUDO DE BRONCE
- Evasión +12
- Precio: 1200 gil.
- Tiendas: Rabanasta.

5. ESCUDO REDONDO
- Evasión +14
- Precio 1600 gil.
- Tiendas: Rabanasta.

6. ESCUDO DORADO
- Evasión +16
- Precio: 2100 gil.
- Tiendas: Rabanasta.

7. ESCUDO DE HIELO
- Evasión +16
- Precio: 2500 gil.
- Tienda Bur-Omisace

Mitad de daño: Hielo.



8. ESCUDO DE LLAMAS
- Evasión +16
- Precio: 3200 gil.
- Tienda Bur-Omisace

Mitad de daño: Fuego.

9. ESCUDO DE DIAMANTE
- Evasión +18
- Precio: 3900 gil.
- Tienda Rabanasta.



10. ESCUDO DE PLATINO
- Evasión +20
- Precio: 5300 gil.
- Tienda Mósforo.

11. ESCUDO DE DRAGÓN
- Evasión +23 Inmunidad: Tierra.
- Precio: 6000 gil.
- Tienda Costa de Fon.

12. ESCUDO DE CRISTAL
- Evasión +25
- Evasión Mágica +10
- Precio: 7200 gil.
- Tienda Arcadia.

Se encuentra dentro de un cofre, Faro de Ridorana Laberinto, al norte del cristal anaranjado.

13. ESCUDO AEGIS
- Evasión +13
- Evasión Mágica +50
- Precio: 9600 gil.
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Faro en Faro de Ridorana.



14. ESCUDO KAISER
- Evasión +27
- Precio: 8300 gil.
- Tienda Balfonheim.

Se encuentra dentro de un cofre, Barheim /Terminus No. 7 . Debéis equipar Brazalete de Diamante. Si el escudo no aparece a la primera vez, reiniciad el juego y volved a intentarlo, ya que el cofre desaparece y no vuelve a aparecer más.

15. ESCUDO DE DEMONIO
- Evasión +40 Absorbe: Tiniebla
- Precio: 11200 gil.
- Tienda Necrópolis de Nabudis (primer sector después de Salika). La Tienda está localizada en el cuarto secreto donde hay un enemigo Pandora (al norte del sector).

Se obtiene como recompensa en la cacería de Diabolos Rango VII.
Lo suelta Abys, Henne.

16. ESCUDO VENECIANO
- Evasión +24
- Evasión Mágica +25
- Debilidad: Trueno.
- Precio: 12420 gil.
- Tienda Bazar.

Se encuentra dentro de un cofre en Subterra/Umbra. Está en la parte noreste. Cuando entreis al sector, girad a la derecha. El cofre está en la esquina (antes de llegar adonde está el pedestal de la noche).
Nota: El cofre aparece sólo una vez. No es necesario equipar Brazalete de Diamante.

17. ESCUDO DE CAPARAZÓN
- Evasión +5
- Efecto Adicional: Coraza
- Precio: --
- Tienda --



Se encuentra dentro de un cofre, Templo de Miliam, área secreta. Para acceder a esta área secreta, dirigíos al sector que está al oeste del cristal azul. Girad a la izquierda en la intersección. Antes de llegar donde está el enemigo Oscuro, acercaos a la pared de la derecha y se descubrirá un pasaje secreto. Subid las gradas hasta el área secreta. Apenas entréis, sufriréis automáticamente estatus de Berserkк, ya que hay una trampa en la entrada y otra debajo del cofre. Usad magia Levitación en los miembros del grupo, antes de entrar al cuarto secreto.
Nota: Este cofre se puede obtener sólo una vez.

18. ESCUDO SANGRIENTO
- Evasión +90 Equipa status negativos
- Precio: --
- Tienda --





Se encuentra dentro de un cofre, Feywood. El cofre está en medio de una trampa (este sector se encuentra justo donde está la entrada a Giruvegan). No es necesario equipar Brazalete de Diamante.
Nota: Normalmente, cuando os acercáis a un cofre, aparece el signo "!" y luego aparece la palabra "Tesoro". En este cofre, aparece el signo "!", luego aparece "Tesoro" y por último vuelve a aparecer el signo "!". Debéis tomar el contenido del cofre cuando aparece la palabra Tesoro. Sólo de esta forma podréis obtener Escudo Ensangrentado. Si lo hacéis mal, podréis obtener Guiles o el arma Ejecutora.
Se encuentra dentro de un cofre, Henne (el área donde salen enemigos). El cofre está ubicado en la primera intersección hacia la izquierda, donde hay una trampa y además se corta el camino.
Nota: No es necesario que equipéis Brazalete de Diamante.

19. ESCUDO DE ARMAS ZODÍACO
- Evasión +50 Inmunidad: Trueno
- Precio: --



- Tienda --

Se encuentra dentro de un cofre en la Ciudad Antigua Giruvegan/El Gran Cristal. El cofre lo podéis encontrar después de la barrera TAURO II. Debéis equipar Brazalete de Diamante. Hay posibilidades de que encontréis la armadura Valor en lugar de Zodiaco.
Nota: El cofre aparece una vez.
Se encuentra dentro de un cofre en Barheim , en un camino sin salida hacia el sur (hay varias trampas). Debes de equipar Brazalete de Diamante.
Nota: Normalmente, cuando os acercáis a un cofre, aparece el signo "!" y luego aparece la palabra "Tesoro". En este cofre, aparece el signo "!", luego aparece "Tesoro" y por último vuelve a aparecer el signo "!". Tenéis que coger el contenido del cofre justo cuando aparezca la palabra Tesoro. Sólo de esta forma podréis obtener Zodiaco. Si lo hacéis mal, podrás obtener gil o el objeto Poción X.

20. ESCUDO GENJI
- Evasión +30
- Evasión mágica +5 Costo: --
- Tienda --

La única forma de obtener este escudo es robándoselo a Gilgamesh en su quinta transformación, durante la primera parte de la batalla.



ARMADURAS LIVIANAS



1. GORRO DE CUERO
- Resistencia mágica +4
- Precio: 100 gil.
- Tiendas: Rabanastra.

2. ROPA DE CUERO
- Defensa +4
- Precio: 100 gil.
- Tiendas: Rabanastra.

3. TOCADO
- Resistencia mágica +5
- Precio: 200 gil.
- Tiendas: Rabanastra.

4. PROTECTOR
- Resistencia mágica +6
- Precio: 300 gil.
- Tiendas: Rabanastra, Nalbina, Bhujerba.
(*) Se roba a Urstrix, Giza Plains Estación Seca.

5. CUEROS CROMADOS
- Defensa +5
- Precio: 200 gil.
- Tiendas: Rabanastra.

6. CORAZA DE CUERO
- Defensa +6
- Precio: 300 gil.
- Tiendas: Rabanastra, Nalbina, Bhujerba.

7. TOCADO DE CUERO
- Resistencia mágica +8
- Precio: 500 gil.
- Tiendas: Rabanastra, Nalbina, Bhujerba.

8. SOMBRERO ACORNEADO
- Resistencia mágica +10
- Precio: 700 gil.
- Tiendas: Bhujerba.
(*) Está en un cofre, Ogir-yensa/Platform 2-Refinery.

9. CORAZA DE BONCE
- Defensa +8
- Precio: 500 gil.
- Tiendas: Rabanastra, Nalbina, Bhujerba.

10. MALLA DE ARO
- Defensa +10
- Precio: 700 gil.
- Tiendas: Bhujerba.

11. BALACLAVA
- Resistencia mágica +12
- Precio 1000 gil.
- Tiendas: Rabanastra.



12. GORRO DE SOLDADO
- Resistencia mágica +14
- Precio: 1400 gil
- Tiendas: Rabanastra.
(*) Se puede robar a Adamantitan, Barheim Passage-Cerobi Steppe.

13. CAZADOR
- Defensa +12
- Precio 1000 gil
- Tiendas: Rabanastra.
(*) Supone una práctica protección contra los ataques de viento (aero).

14. ABRIGO PESADO
- Defensa +14
- Precio: 1400 gil.
- Tiendas: Rabanastra.
(*) Se encuentra en un cofre, Giza Plains/Starfall Field, estación lluviosa.
(*) Se puede robar a Zaghnal, Ozmone Plain.

15. BOINA VERDE
- Resistencia mágica +16
- Precio: 1900 gil.
- Tienda Rabanastra.
(*) La suelta Hyena, Giza Plains Estación Lluviosa.

16. GORRO ROJO
- Resistencia mágica +18
- Precio: 2500 gil



- Tienda Land of the Garif
(*) Se encuentra dentro de un cofre en Ozmone Plain/The Shred, frente a la entrada de Henne Mines.

17. CHALECO DE SUPERVIVENCIA
- Defensa +16
- Precio: 1900 gil.
- Tienda Rabanastra.
(*) Se encuentra en un cofre en Ozmone Plain/Dagan Flats.
(*) Se lo podéis robar a Iguion, Phon Coast.

18. BRIGANDINE
- Defensa +18
- Precio: 2500 gil.
- Tienda Land of the Garif.
(*) Se encuentra dentro de un cofre, Ozmone Plain/The Shred, la zona donde están los monstruos Wu.

19. CINTA
- Resistencia mágica +20
- Precio: 3200 gil.
- Tienda Bur-Omisace.
(*) Se lo podéis "pedir prestado" a Slaven Warder, Paramina Rift.
(*) Se encuentra dentro de un cofre, Mosphoran Highwaste/Trail of the Sky...

20. SOMBRERO DE PIRATA
- Resistencia mágica +23
- Precio: 4000 gil.
- Tienda Bur-Omisace.
(*) Se encuentra dentro de un cofre, Stilshrine of Miriam/Walk of Reason.

21. JUJITSU GI
- Defensa +20
- Precio: 3200 gil.
- Tienda Bur-Omisace.
(*) Se puede robar a Skull Knight, Paramina Rift.

22. ABRIGO DE VIKINGO
- Defensa +23 Inmunidad: Elemento Agua.
- Precio: 4000 gil.
- Tienda Bur-Omisace.



23. MÁSCARA DE GAFAS
- Resistencia mágica +26 Inmunidad: blind.
- Precio: 4900 gil.
- Tienda Rabanastra.

24. SOMBRERO INFLEXIBLE
- Resistencia mágica +29 Mitad de Daño: Fuego Debilidad: Hielo.
- Precio: 5900 gil.
- Tienda Mosphoran Highwaste.

25. JUSTILLO DE METAL
- Defensa +26
- Precio: 4900 gil.
- Tienda Rabanastra.
(*) Se puede robar a Antares, Salikawood.

26. CHALECO INFLEXIBLE
- Defensa +29 Mitad de Daño: Fuego Debilidad: Hielo.
- Precio: 5900 gil.
- Tienda Mosphoran Highwaste.

27. SOMBRERO DE OFICIAL
- Resistencia mágica +32
- Precio: 7000 gil.
- Tienda Phon Coast.

28. ABRIGO DE BARRIL
- Defensa +32
- Precio: 7000 gil.
- Tienda Phon Coast.
(*) Se lo puedes robar a Wyvern, Ogyr Yensa, Tchita Uplands, Cerobi Steppe.

29. CHAKRA BAND
- Resistencia mágica +24.





- Precio: 8100 gil.
- Tienda Archades.

30. CHALECO DE PODER
- Defensa +34
- Precio: 8100 gil.
- Tienda Archades.
(*) Se puede robar a Tartarus, Feywood.

31. GORRA DE LADRÓN
- Defensa +36
- Precio: 9300 gil.
- Tienda Balfonheim.

32. SOMBRERO GIGAS
- Resistencia mágica +38
- Precio: 10700 gil.
- Tienda Balfonheim.
(*) Se puede robar a Dead Bone, Barheim Passage.

33. ACCESORIO DE NINJA
- Defensa +36
- Precio: 9300 gil.
- Tienda Balfonheim.

34. CORAZA GIGAS
- Defensa +38
- Precio: 10700 gil.
- Tienda Balfonheim.

35. CHAPERON
- Resistencia mágica +40
- Precio: 12400 gil.
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Pharos en Pharos at Ridorana
(*) Se le puede robar a Cassie, Ridorana Cataract.



36. CORONA DE LAURELES
- Resistencia mágica +42
- Precio: 14500 gil.
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Pharos en Pharos at Ridorana.
(*) Lo suelta Crusader, Pharos at Ridorana.

37. MINERVA BUSTIER
- Defensa +40
- Precio: 12400 gil
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Pharos en Pharos at Ridorana
(*) Se le puede robar al monstruo raro #73.

38. TRAJE DE CAUCHO
- Defensa +42
- Precio: 14500 gil.
- Tienda Balfomheim Disponible después de los eventos en Pharos en Pharos at Ridorana.

39. RENEWING MORION
- Resistencia mágica +44 Equipar: Regen.
- Precio: 16000 gil.
- Tienda Rabanastra /Lowtown/ South Sprawl.
(*) Disponible después de los eventos en Giruvegan.



40. CHALECO DE ESPEJISMO
- Defensa +45
- Precio: 16000 gil.
- Tienda Rabanastra /Lowtown/ South Sprawl.
(*) Disponible después de los eventos en Giruvegan.
(*) Se lo podéis robar al Monstruo Raro #57.

41. MÁSCARA DUELISTA
- Resistencia mágica +45
- Precio: --
- Tienda --
(*) Se encuentra dentro de un cofre, Pharos at Ridorana/Piso 35. Debéis liquidar cierta cantidad de Deidar, para construir el puente hacia la parte secreta.

42. TRAJE DE VALIENTE
- Defensa +40 Equipar: Bravery
- Precio: --
- Tienda --
(*) Se encuentra dentro de un cofre en Henne Mines/Phase 2 Dig. Debéis equipar Diamond Armlet. Este es el primer sector de la parte secreta al este de Henne Mines. Localización Exacta: Girad a la izquierda en la primera intersección. El cofre se encuentra a la izquierda de varias cajas.
Nota: El cofre aparece al azar. Muchas veces vais a obtener gil o el ítem Knot of Rust.
(*) Se encuentra dentro de un cofre en la Ciudad Antigua Giruvegan/El Gran Cristal. El cofre lo podéis encontrar después de la barrera TAURO II. Tenéis que equipar Diamond Armlet. También hay posibilidades de que encuentréis el escudo Zodiac Escutcheon en lugar de Brave Suit.
Nota importante: El cofre aparece sólo una vez.



Técnicas personalizadas

A medida que vayáis adquiriendo Puntos de Licencia, podréis mejorar y ampliar vuestras habilidades y hechizos, así como adquirir muchos nuevos. En este apartado os ofrecemos la lista completa con su precio, localización y efecto.

LAS MAGIAS

MAGIA BLANCA Hechizos de apoyo, tanto para recuperar Vitalidad como para curar estados alterados, lesiones y maldiciones.

NOMBRE	GASTA	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. Cura	8 PM	Cura un poco la vitalidad de un miembro del grupo	200	Rabanasta
2. Ceguera +	8 PM	Remueve el estado Ceguera	200	Rabanasta
3. Veneno +	8 PM	Remueve el estado Veneno	200	Rabanasta
4. Vox	8 PM	Deshacer el estado Mutis	300	Rabanasta
5. Petrif.	12 PM	Deshacer el estado Petrificación	800	Rabanasta
6. Alzar	22 PM	Revivir a un miembro del grupo	1900	Rabanasta
7. Cura	32 PM	Recupera Vit. para todos los miembros del grupo	1500	Rabanasta
8. Regen	16 PM	Restaura Vit. por momentos a un miembro del grupo	1900	Rabanasta
9. Esuna	24 PM	Remueve ciertos estado negativos en el personaje	2800	Rabanasta
10. Cura +	28 PM	Restaura una cantidad considerable a un miembro del grupo	3200	Eruyt
11. Antimagia	16 PM	Deshacer estado positivo de un enemigo	4500	Rabanasta
12. Remedio	20 PM	Deshacer estado desease	5800	Costa de Fon
13. Cura ++	68 PM	Restaura una gran cantidad de Vit. a los miembros del grupo	11.700	Balfonheim
14. Antimagia	36 PM	Deshacer estado positivos a los enemigos en un rango	8200	Balfonheim
15. Lázaro	50 PM	Revive y restaura al máximo la Vit. del personaje caído en batalla	9700	Balfonheim
16. Esuna	72 PM	Deshacer estado negativos de los miembros del grupo	14.900	Balfonheim
17. Sacro	60 PM	Daño de luz (sacro) a un enemigo	11200	Balfonheim
18. Renovar	98 PM	Restaura al máximo la Vit. de los miembros del grupo	30600	Dalmasca Oeste

MAGIA NEGRA Magia de ataque que se basa en hechizos elementales, mejorables con diversas categorías de un mismo conjuro.

NOMBRE	+STA	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. Fuego	8 PM	Daño de fuego a un enemigo	200	Rabanasta
2. Electro	8 PM	Daño de trueno a un enemigo	200	Rabanasta
3. Hielo	8 PM	Daño de hielo a un enemigo	200	Rabanasta
4. Water	12 PM	Daño de agua a un enemigo	800	Rabanasta
5. Aero	16 PM	Ataque de viento a todos los enemigos en un radio	1200	Rabanasta
6. Fuego ++	18 PM	Daño de fuego a los enemigos en un radio	3000	Bur-Omisace
7. Electro ++	18 PM	Daño de trueno a los enemigos en un radio	3000	Bur-Omisace
8. Hielo ++	18 PM	Daño de hielo a los enemigos en un radio	3000	Bur-Omisace
9. Bio	24 PM	Causa daño de status a todos los enemigos en un radio	4900	Rabanasta
10. Aero +	38 PM	Daño de viento a todos los enemigos en un radio	6800	Arcadia
11. Fuego ++	+42 PM	Daño fuerte de fuego a los enemigos en un radio	8200	Balfonheim
12. Electro +	+42 PM	Daño fuerte de trueno a los enemigos en un radio	8200	Balfonheim
13. Hielo +	42 PM	Daño fuerte de hielo a los enemigos en un radio	8200	Balfonheim
14. Shock	34 PM	Daño pesado a un enemigo	9400	Balfonheim
15. Azote	48 PM	Causa status en los enemigos. Daño a todos los enemigos en un radio	11200	Balfonheim
16. Fulgor	48 PM	Daño Masivo a un enemigo	11200	Balfonheim
17. Ardor	60 PM	Daño masivo de fuego a los enemigos en un radio	15600	Barheim
18. Vituperar	70 PM	Daño masivo a los enemigos en un radio	18100	Nabudis

MAGIA TEMPORAL Hechizos que causan estados alterados sobre el enemigo, provocando ventajas en los ataques físicos.

NOMBRE	GASTA	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. Lento	8 PM	Hace más lentas las acciones del enemigo	200	Rabanasta
2. Freno	16 PM	Inmovilizar a los enemigos en un radio dado	600	Rabanasta
3. Desactivar	16 PM	Se evita que los enemigos ataquen	600	Rabanasta
4. Break	14 PM	Convierte a los enemigos en piedra después de un período de tiempo.	900	Rabanasta
5. Espejo	12 PM	Devuelve las magias elementales lanzadas por un enemigo	800	Rabanasta
6. Salto	18 PM	Desaparecer enemigos en un radio de ataque	1700	Rabanasta
7. Sangría	12 PM	Fuerte daño a un enemigo	1100	Rabanasta
8. Balance	18 PM	Daño igual a la diferencia entre la Vit. del momento y el máximo de Vit.	1500	Rabanasta
9. Levitación	20 PM	Permite a los miembros del grupo caminar en el aire, de esta forma se pueden evitar o ignorar las trampas	2800	Eruyt
10. Prisa	20 PM	Incrementa la velocidad de las acciones de un miembro del grupo	3400	Bur-Omisace
11. Cuenta Atrás	8 PM	Reduce la Vit. de un enemigo a cero después de un período de tiempo	3100	Bur-Omisace
12. Stop	20 PM	Desactiva las acciones de un enemigo	3700	Bur-Omisace
13. Espejo +	24 PM	Causa que las magias sean reflejadas de todos los miembros del grupo	6800	Arcadia
14. Lento +	24 PM	Hace más lenta la acción de los enemigos en un radio	10400	Balfonheim
15. Prisa +	70 PM	Incrementa la velocidad de las acciones de los miembros del grupo	16600	Dalmasca Este











LAS MAGIAS (CONT.)



MAGIA VERDE

Magia de carácter elemental para provocar estados alterados, tanto de ataque como de apoyo para el grupo.

NOMBRE	GASTA	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. Protección	8 PM	Sube la defensa de un miembro del grupo	200	Rabanasta Barheim
2. Ceguera	8 PM	Disminuye el riesgo de ataque de un enemigo	200	Rabanasta
3. Veneno	10 PM	Dañar enemigo con status veneno	500	Rabanasta
4. Coraza	8 PM	Sube la resistencia mágica de un miembro del grupo	300	Rabanasta
5. Silencio	8 PM	Previene que los enemigos usen magia	400	Bhujerba
6. Sueño	10 PM	Pone a dormir a los enemigos	700	Rabanasta
7. Oleo	8 PM	Incrementa la debilidad por el elemento fuego en los enemigos	600	Rabanasta
8. Tóxico	26 PM	Causa daño de status veneno a los enemigos en un radio	4100	Bur-Omisace
9. Mutis +	22 PM	Evita que los enemigos en un radio usen magia	6800	Arcadia
10. Ceguera +	20 PM	Baja las probabilidades de ataque a los enemigos en un radio	6800	Arcadia
11. Sueño +	26 PM	Pone a dormir a todos los enemigos en un radio	7900	Balfonheim
12. Coraza +	40 PM	Sube la resistencia mágica de los miembros del grupo (en un radio)	9900	Balfonheim
13. Escudo +	36 PM	Sube la defensa de los miembros del grupo (en un radio)	9400	Balfonheim
14. Bravura	24 PM	Aumenta la fuerza de un miembro del grupo	5800	Tienda del Clan en Rabanasta
15. Fe	24 PM	Aumenta el poder mágico de un miembro del grupo	5800	Tienda del Clan en Rabanasta

(*) Disponible después de realizar las misiones de cacería I, II, III



MAGIA ARCANA

Estados alterados de efectos permanentes, basados en el perjuicio causado a los rivales y la extracción de Vitalidad y Magia.

NOMBRE	GASTA	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. Tiniebla	10 PM	Daño a los enemigos con ataque de oscuridad	500	Rabanasta
2. Berserk	10 PM	Hace que un miembro del grupo ataque estúpidamente, con un arma en mano	1000	Rabanasta
3. Confusión	10 PM	Causa a un enemigo confundir a su aliado con un rival	1400	Rabanasta
4. Gravedad	20 PM	Reduce 1/4 de la vida del enemigo	2800	Rabanasta
5. Señuelo	10 PM	Causa a un miembro del grupo ser el objetivo de los enemigos	2500	Eruyt
6. Drenaje	18 PM	Permite transferir el Vit. de un enemigo al Miembro que lanza la magia	3200	Eruyt
7. Vanish	24 PM	Hacer invisible a un miembro del grupo, por un período corto	4900	Bur-Omisace
8. Death	30 PM	Reduce el Vit. de un enemigo a cero	5200	Rabanasta
9. Vanishga	60 PM	Hace invisibles a los miembros del grupo por un período corto	8700	Rabanasta
10. Darkra	20 PM	Daño de oscuridad a los enemigos en un rango	5800	Phon Coast
11. Reverse	50 PM	Hace que los hechizos Cura y Daño se intercambien	7600	Phon Coast
12. Graviga	36 PM	Disminuye 1/2 del máximo del Vit. en un enemigo	6800	Arcadia
13. Darkga	30 PM	Fuerte daño de oscuridad a los enemigos en un rango	9400	Balfonheim
14. Bubble	32 PM	Vit. x2	3300	Tienda del Clan en Rabanasta , dentro de la nave
		(*) Disponible después de realizar las misiones de cacería Rangos I, II, III		
15. Syphon	2 PM	Transferir los PM del enemigo al miembro que usa la magia	4000	Dentro de la nave Giruvegan



TÉCNICAS

Habilidades personales que permiten aprovecharse de las debilidades del enemigo, y arrebatarles objetos o armas.

NOMBRE	EFECTO	COSTE EN GUILES	VENTA
1. First Aid Primeros Auxilios	Recupera la vida cuando un miembro del grupo está con Vit. crítico	700	Rabanasta
2. Poach Capturar	Captura enemigos con Vit. crítico para obtener botín	7000	Rabanasta
3. Robar	Robar botines o ítems a los enemigos	1600	Rabanasta
4. Libra	Permite ver las trampas; además también podrás ver el eestado del enemigo	500	Rabanasta
5. Cargar	Regenera el PM del miembro del grupo. Si la técnica falla, el PM se reduce a cero	1700	Rabanasta
6. Relojería	Hace daño en un factor de tiempo a todos los enemigos en un rango	2000	Rabanasta
7. Devorador de Almas	Consume Vit. para hacer daño al enemigo	6400	Rabanasta. Tumba de Raithwall
8. Viajero	Daño basado en el total de pasos dados en el momento	6700	Rabanasta. Tumba de Raithwall
9. Numerología	Daño que incrementa con golpes sucesivos	2048	Rabanasta. Tumba de Raithwall
10. Esquilar	Baja la resistencia mágica de un enemigo	3600	Rabanasta. Tumba de Raithwall
11. Aquiles	Rendir a enemigos vulnerables a elementos adicionales	8800	Rabanasta. Tumba de Raithwall
12. Lanzar Guiles	Daña a los enemigos en un rango, arrojando Guiles	2000	Garif, Rabanasta
13. Encantar	Confusión sobre un enemigo	5000	Garif, Rabanasta
14. Vista del Muerto	Desata un ataque sólo cuando se está en estado Ceguera	6800	Rabanasta
15. Infusión	Gastar el PM , para curar el Vit. de un aliado, x10 la cantidad del PM	2000	Rabanasta
16. Confundir	Baja el poder mágico de un enemigo	3500	Rabanasta
17. Triturador de huesos	Consumir Vit. para reducir el Vit. de un enemigo a cero	700	Rabanasta
18. 1000 Agujas	Daño de 1000 puntos de vida a un enemigo	7000	Mosforo
19. SSombras Negras	Lanza una magia negra al azar	5000	Arcadia
20. Estampa	Inflinge a un enemigo el estado negativo que tiene el usuario	4500	Arcadia
21. Exponer	Baja la defensa de un enemigo	3800	Balfonheim
22. Revivir	Revive a un personaje caído en batalla, sacrificando el Vit. del usuario.	10000	Balfonheim
23. Marchitar	Baja la fuerza de un enemigo	3500	Balfonheim
24. Telequinesis	Hace daño a los enemigos en un rango.	7100	Nabudis

Retos ocultos de Dalmasca

El mundo de Dalmasca es demasiado extenso y está tan repleto de tesoros y secretos que es posible perdérselos. Pero no temáis: aquí los encontraréis todos al completo. Os especificamos el modo para conseguir las riquezas más misteriosas.

PESCA DE PECES Y BOTELLAS

Si le pedís la caña al anciano de Balfonheim y regresáis al río de Dalmasca Este, podréis disfrutar de este reto.



EL MINIJUEGO consiste en presionar una serie de botones antes de que desaparezcan de la pantalla; si lo hacéis bien tendréis pescas exitosas, y así subirá vuestro nivel en cada área. Por cada cinco pescas exitosas que hagáis accederéis al siguiente área.

CON CADA RANGO NUEVO de pesca podréis obtener nuevas botellas, canjeables por Objetos Clave y nuevo equipamiento. Regresad a este lugar y pescad en cualquier zona para llevaros una buena sorpresa.

CARRERAS "A PATITA"



ESTAS PRUEBAS TIENEN LUGAR EN BALFONHEIM. Id al fondo del sector y hablad con Riki. Os dirá si deseáis hacer un poco de deporte, y así dará paso al minijuego. La forma de ganar estas carreras es presionando los botones X y Círculo de forma alternativa y cada vez más rápida. La dificultad es creciente, pero hay un total de 100 carreras con premios cada vez más jugosos.

LA LANZA DEL ZODIACO

Este es el arma más preciada, pero debéis seguir unos pasos específicos para poder añadirla a vuestro inventario.

EL ARMA MÁS LEGENDARIA del juego requiere una estrategia especial para poseerla. Se halla dentro de un cofre, en Nabudis, justo en el sector donde se lucha contra el Esper Chaos. En este sector hay un cuarto con 16 cofres. La Lanza está dentro de uno de ellos, pero para obtenerlo, debéis cumplir ciertos requisitos:

-No abrir el cofre que está al frente de la casa de Dalan, en Rabanasta.
-No abrir los cofres que están dentro del Palacio Real de Rabanasta.
-No abrir los cofres que están en Nalbina, exactamente los que están dentro del cuarto donde se recupera el inventario tras salir de prisión.
-No abrir los 16 cofres que están en la Costa de Fon, en el sector de Vaddu, concretamente la zona al Este del campamento de cazadores.

ID A MINAS HENNE, al sector Este. Las probabilidades de obtener Zodiac Spear son muy bajas. El cofre aparece el 10% de las veces. De ese 10% que aparece el cofre, el 90% serán Guiles y el 10% un objeto (hay un 90% de probabilidades de que sea un Elixir y 10% la Lanza del Zodiaco). ¡Esto significa que hay una probabilidad de obtener la lanza por cada 1000 cofres abiertos!

DESDE DONDE ESTÁ EL CRISTAL NARANJA, id al norte hacia el sector circular y luego por la entrada al este. En este nuevo sector, avanzad hasta el fondo y girad a la derecha en la segunda intersección. Avanzad hasta la próxima ruta de la mina, tras las escaleras. Prestad atención hacia la derecha: veréis unas cajas apiladas y por detrás de ellas, verás una pequeña entrada que no se muestra en el mapa. El cofre aparece al azar en esta parte.





GUARIDA DEL PIRATA

Cuando viajéis por el mundo de Ivalice, la guarida se llenará lentamente con figuritas, conmemorando las hazañas y viajes que hayáis protagonizado. Esta es la lista completa:

1. VAAN: Otorgado por robar con éxito 50 veces. Obtendréis el título Ladrón Experto.

2. BALTHIER: Otorgado por atacar cerca de 300 veces a los enemigos. Será vuestro el título Golpe de Asalto.

3. VAYNE: Otorgado por usar técnicas 100 veces. Os haréis con el título de Prestidigitador de Primera.



4. CHOCOBO: Otorgado por dar 50000 pasos. Conseguiréis el título Caminante.

5. BASCH: Otorgado por dar muerte a 500 enemigos. Obtendréis el título de Bailarín de Sangre.

6. FRAN: Otorgado por usar magia 200 veces. Se os entregará el título Cantante de Hechizos.

7. MONTBLANC: Otorgado por hacer una cadena de x50 con cualquier enemigo. Obtendréis el título Tenaz.

8. MIGELO: Otorgado por vender 1000 piezas de botín. Título Corsario.

9. PENELO: Os lo otorgan por adquirir 100000 Guiles. Obtendréis el título de Saqueador.

10. REKS: Otorgado por obtener 500000 puntos de Clan. Obtendréis el título de Rompe Récords.

11. GURDY: Otorgado por gastar una cantidad de 1.000.000 de Guiles. Obtendréis el título de Derrochador.

12. ASHE: Otorgado por adquirir un nivel superior a 50 en todos los personajes. Obtendréis el título Ejemplar.

13. TRAMPERO: Otorgado por derrotar a Trampero. Poseeréis el título Francotirador.

14. MÍMICO: Otorgado por obtener objetos raros en el Bazar. Obtendréis el título de Coleccionista.

15. GILGAMESH: Otorgado por derrotar a Gilgamesh. Obtendréis el título Espadachín Experimentado.

16. FAFNIR: Otorgado por derrotar a Fafnir. Obtendréis el título Asesino de Dragones.

17. ZANAHORIA: Otorgado por derrotar a Zanahoria. Os haréis con el título Fabricante de Frescura.

18. BEHEMOTH: Otorgado por derrotar a Behemoth. Obtendréis justo después de la victoria el título Rey de Reyes.

19. WYRM: Otorgado por derrotar a Wyrm. Obtendréis el título Salvador Radiante tan pronto hayáis ganado el combate.



20. MIRADA MORTAL: Otorgado por derrotar a Mirada Mortal. Obtendréis el título Ojo de Águila.

21. YIAZMAT: Otorgado por derrotar a Yiazmat. Poseeréis el título Cazador Extraordinario.

22. ULTIMA: Otorgado por derrotar al Esper Ultima (ver sección Espers). Obtendréis de este modo el título Ángel Caído.

23. CRISTAL: Otorgado por obtener todas las magias y técnicas especiales de cada personaje. Obtendréis el título Tejedor de la Runa.



24. VOSSLER: Otorgado por obtener todas las técnicas. Obtendréis a continuación el título As de Picas .

25. BELIAS: Otorgado por obtener todos los 13 Esper. Así será vuestro el título Gran Invocador.

26. ANCIANO DALAN: Otorgado por explorar cada mapa en el reino de Ivalice. Obtendréis el título Cartógrafo.

27. ZODIARK: Otorgado por derrotar al Esper Zodiark. Os haréis con el título Caballero del Zodiaco

28. RASLER: Otorgado por aprender cada licencia, incluyendo las de los 13 Esper. Alcanzaréis el título de Conquistador.

29. BA`GAMNAN: Otorgado por completar el Bestiario al 100%, sin dejar fuera a ningún enemigo.





MISIONES PARALELAS

Las gentes de Ivalice no tienen aventuras tan épicas como vosotros, pero eso no significa que no podáis ayudarles. He aquí algunas pequeñas historias que pueden traeros más de una sorpresa... ¡y premios!

1 EL ENAMORADO

LUGAR: RABANASTA

- Dirigíos a la Plaza de las Fuentes. Hablad con el hombre que está a la par de la fuente. Os contará que está locamente enamorado de una Viera. Dirigíos al Portón Sur y hablad con la Viera. Ella está al frente del establo de chocobos. Luego se retira.
-Dirigíos al sector Mar de Arenas y acercaos a la tienda de Gambitos



Yamoora. Volved a hablar con la Viera. Ella se retira otra vez.
- Id a la Taberna y hablad con la Viera. Está sentada en la barandilla, subiendo las gradas.
- Dirigíos al sector de la Plaza y hablad con el enamorado. Escoged la primera opción.
- Regresad de nuevo a la taberna y hablad otra vez con la Viera. Escoged la primera opción. Ella se retira de nuevo.
- Por último, dirigíos otra vez a la fuente, donde está el enamorado, y hablad con él.

2. EL DIARIO DE PILIKA

LUGAR: BHUJERBA

Después de obtener la recompensa, volved a hablar con Pilika y escoged la primera opción. Recibiréis el Brazalete de Mercader. Dirigíos a la Tienda Técnicas de Clio en el sector Sur. Una vez dentro, subid las gradas a la izquierda y en el librero recoged el Diario de Pilika. Escoged la primera opción para leerlo. En caso de que no lo entendáis, hablad sobre las mascotas de Pilika, y el desagrado de los demás moguris de la tienda por estas. También hablad sobre la mascota Bianca que está actualmente desaparecida dentro de la tienda. Después de leer el diario, regresad donde está Pilika y hablad con él. Escoged la segunda opción.

3. BOTELLAS DE BEBIDA ESPÍRITUS

LUGAR: BHUJERBA
MOMENTO: TRAS LOS EVENTOS EN EL TEMPLO DE MILIAM
RECOMPENSA: 14000 GUILES EN TOTAL AL COMPLETAR TODAS LAS BÚSQUEDAS

Vuestro objetivo es encontrar las botellas de Bhujerban Madhu, que están esparcidas por todo el lugar. En total son 14, y las podéis vender por 1000 Guiles:



1 - La primera botella está dentro del Aeródromo, hacia la derecha, encima de las maletas de los viajeros. Podéis vendérsela al hombre del sombrero azul, sentado sobre la barra, al frente.

2 - Dentro de la tienda de armaduras, dentro del armario. Podéis venderla a la señora que está al frente del mostrador.

3 - Dirigíos a la tienda de armas, subid las gradas a la derecha e investigad en la esquina. Podéis vender la botella a la mujer que



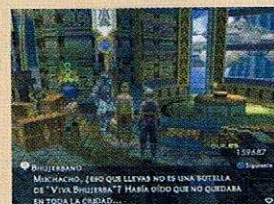
está hablando con un hombre sentado sobre una silla, justo en la zona contigua.

4 - Está dentro de la tienda de magia; examinad el estante, subiendo las gradas a la izquierda. Podéis vender la botella al hombre que está a la par de Bhujerban Guru.

5- Salid de la tienda de magia y dirigíos al sur; en el mismo sector, veréis a un hombre agachado hablando con un niño callejero. La botella está a la par. Podéis vendérsela al moguri que está dentro de la tienda de técnicas.

6 - Dentro de la tienda de técnicas, al fondo, a la derecha de la segunda grada. Podéis vender la botella a un monstruo que está dentro de la tienda de gambitos.

7 - Dentro de la tienda de gambitos; examinad el librero, subiendo la primera grada a la izquierda. Para venderla, salid de la tienda dirigíos al sur, y hablad con el minero Lhusu.



8 - Afuera de la tienda de gambitos, sobre unas cajas apiladas. Para venderla, dirigíos al sector Khus y hablad con la mujer apoyada en el muro, donde corre un grupo de niños.

9 - En el mismo sector anterior, examinad la caja donde está sentado un moguri, hacia la izquierda de la tienda de Objetos. Para venderla, dirigíos a continuación a la Taberna y hablad con Magu, el tipo al que encontraréis sentado al frente de la ventana.

10 - Dentro de la Residencia Staras; examinad la esquina, a la derecha de la entrada. Podéis vendérsela al hombre que está parado al frente de la Taberna.





11 - Sobre una caja, en el camino a la derecha de la Residencia. Podéis venderla a los mineros que están en el sector Lhusu, a la par de la tienda de Objetos.

12 - En el mismo sector anterior; examinad la fuente que está al frente de la entrada a Lhusu . Podéis venderla a la mujer que está mirando para abajo .

13 - En el mismo sector anterior. Cuando entréis, observad a la derecha a un tipo azul sentado. La botella está sobre su cabeza.



14 - Dentro de la Taberna ; examinad una de las mesas y veréis las botellas 13 y 14. Podéis venderlas a cualquiera de las anteriores personas por el precio habitual de la bebida: 1000 Guiles.

4 LA LLAVE DE BARHEIM

LUGAR: RABANASTA

Después de realizar la misión Cactilio, hablad de nuevo con Dantro. Os pedirá el favor de llevarle la Flor de Cactus a su esposa. Está ubicada en Dalmasca Este, en el poblado que visitasteis en los momento iniciales del juego.
- Hablad con la esposa. Obtendréis el botín paquete de agujas.
- Hablad con Tchigri, el niño a la orilla del río. Salid de la villa y volved a entrar. Id a la orilla del río y hablad otra vez con Tchigri. Escoged la primera opción para ir al norte del Río Nebra.
- Hablad con Tchigri; regresaréis automáticamente al sur.
- Hablad con la esposa de Dantro, luego dad la vuelta por detrás de la casa y examinad la flor roja, aparece un cactus.
- Hablad con Tchigri para que os lleve al norte. Reunid al cactus con su familia.
- Regresad al sur y hablad con la esposa de Dantro. Caminad hacia la izquierda. En la orilla del río veréis algo brillando. Recogedlo. También hay otro en dirección opuesta. Entregádselo a la esposa de Dantro.
- Regresad a donde está Dantro y hablad con él. Luego examinad el jarrón que está al frente de Dantro. Obtendréis el botín Nebralim. Regresad después hasta donde está la esposa de Dantro y entregadle el botín.
- Ahora dirigíos hasta el sector más al norte. Desde la entrada al sector, caminad en línea recta hasta que veáis un árbol con hojas rosadas. Examinadlo para obtener el botín Valeblossom. Regresad a la villa y entregad el botín a la esposa de Dantro, así como la Piel de Serpiente.
- Abandonad el poblado y volved a entrar. Hablad con la esposa de Dantro, luego dad la vuelta por detrás de la casa y hablad con el viajero recuperado. Obtendréis la Llave de Barheim.

5. LAS COCATRICES PERDIDAS

LOCALIZACIÓN: LLANURAS DE GIZA/ VILLA DE LOS NÓMADAS, ESTACIÓN SECA





MOMENTO: DESPUÉS DE LOS EVENTOS EN GIRUVEGAN
Estos son los requisitos que debéis cumplir en esta búsqueda:
- Obtened el Objeto Clave Pluma, durante la cacería de Rango III
-Obtened el botín Sándalo en Arcadia.
-Hablad con la Cocatriz en Arcadia
- Obtened la Llald a Barheim.
- Dirigíos al establo de las cocatrices y hablad con Dania. Ella os contará que las cocatrices han escapado. La localización de cada una está a continuación:

DALMASCA
Dirigíos al sector donde está el cristal anaranjado. Hablad con Tchigri y escoged la opción de cruzar al otro lado del río. Tchigri os hablará sobre la cocatriz y su deseo de cruzar al otro lado. Hacedlo de la siguiente forma:
- Cruzad al otro lado del río y regresad al sur.
-Pasad al otro lado del río a Arryl el niño y regresad al sur.
-Cruzad al otro lado del río a Sassan la cocatriz. Luego hablad con la cocatriz. Obtendréis la Espada Koga .

ERUYT
Dirigíos al fondo del sector Norte. Hablad con la cocatriz y con Mjrn.



Automáticamente aparecerá algo brillando en el suelo, hacia la izquierda. Recogedlo y dádselo a Mjrn. Ahora debéis encontrar nueve Guijarros esparcidos por toda la Villa Eruyt.
- Al frente de la entrada de lo que parece ser una casa, a la derecha de la viera que está sentada.
-En dirección opuesta a la





anterior, examinad la corteza del gran árbol.
- Bajando las gradas, examinad el primer árbol hacia la derecha.
-En el puente suspendido, examinad el bloque que sostiene el puente.
-Desde el anterior, caminad a las casas que están al fondo. Examinad el estante donde guardan las armas. El estante está enfrente de la entrada de la casa.
-Dirigíos hacia el jardín circular. El botín está ubicado en la parte



central. Examinadlo y hablad con la viera para que os lo alcance.
-El siguiente botín está sobre las gradas, en la parte izquierda.
-Desde el anterior, avanzad por el camino sin salida al sur. El botín está al final del camino.
Cuando hayáis obtenido todos los botines anteriores, regresad donde está Mjrn y entregádselos. Luego hablad con la Cocatriz. Aparece otro botín a la derecha. Recogedlo y entregádselo a Mjrn. Obtendréis una Ballesta Yoichi.

RABANASTA
Dirigíos hacia el sector Norte. La cocatriz está ubicada en la parte más al norte de este sector. Acercaos e intentad hablar con ella. La cocatriz saldrá corriendo, y por más que la persigáis, nunca la atraparéis. Pero hay un truco para atraparla. Debéis quedaros en cualquiera de los dos corredores, ya sea en el salón del Clan o en la tienda de gambitos. Esperad a que pase la cocatriz y sorprendedla de frente con el botón X. Cuando logréis dar con ella, podréis hablarle. Escoged la segunda opción. La cocatriz regresa al frente del lugar donde la encontrasteis.



Hablad otra vez con ella. Escoged la primera opción. Obtendréis una flamante Espada de Diamante.

JAHARA
Dirigíos al sector central. Hablad con la cocatriz, y con el garif que está a la derecha de la cocatriz dos veces. Escoged la primera opción. Dirigíos al sector más al oeste y hablad con el Gran Jefe Uball-ka. Recibiréis el Objeto Clave Regalo del Gran Jefe. Regresad donde está la cocatriz y hablad con ella. Hablad con el garif. Obtendréis Daga de Platino.

ARCADIA
Id al sector del cristal anaranjado. Entrad al edificio y hablad con la mujer al frente del ascensor. Cuando subáis al siguiente piso, hablad con la cocatriz y escoged la primera opción. Recibiréis el arma Túmulo.

BALFONHEIM
Dirigíos al sector donde está el cristal anaranjado. Hablad



con el moguri que está tras el cartógrafo.
-Hablad con la niña que está sentada al frente del establo de chocobos.

Mostradle el Objeto Clave Pluma de bandada. El moguri se acerca al establo, hablad con él.

-Por último, hablad con Gurdy. Obtendréis la espada Defensora.

Después de todos estos subeventos, regresad a Gizad a por la recompensa.

6 LAS SEIS HERMANAS
LOCALIZACIÓN: DENTRO DE LA AERONAVE, EN EL GRAN SALÓN, RUTA RABANASTRE-BHUJERBA
MOMENTO: DESPUÉS DE LOS EVENTOS EN GIRUVEGAN
RECOMPENSA: ANILLO DE RENOVACIÓN X1
Dirigíos al salón y hablad con la mujer del mostrador. Elegid la primera opción: ¿quién es Randi? Después de toda la conversación obtendréis el Objeto Clave Carta de Ana. Ahora debéis ir en busca de las hermanas, en las diferentes rutas aéreas en Ivalice:

1- Ruta Rabanasta-Nalbina: Entrad al salón y hablad con la primera hermana.

2- Ruta Rabanasta-Arcadia: Entrad al salón y hablad con la segunda hermana, al frente.



3- Ruta Bhujerba-Balfonheim: Entrad al salón y hablad con la tercera hermana.

4- Ruta Balfonheim-Nalbina: Entrad al salón y hablad con la cuarta hermana.

5- Ruta Balfonheim-Arcadia: Entrad al salón y hablad con la quinta hermana.

6- Ruta Arcadia-Nalbina: Entrad al salón y hablad con la sexta hermana.



ARMAS DE BAZAR

A medida que avancéis algunos enemigos dejan tras de sí Grimorios, unos tomos que dan pistas sobre cómo conseguir los mejores objetos en los bazares de las tiendas. En su catálogo lo mejor son las armas, cuyos requisitos os indicamos:



1. ESPADA FORJADA EN HIERRO
Precio: 1080 Guiles. Contenido: Espada de Hierro x1. Botines Requeridos: Virutas de Hierro x3, Carne x2, Piedra de Tierra x3
- **Virutas de Hierro:** Lo deja caer Mímico, en Barheim
- **Carne:** Se puede robar a Guerrero Calavera, Tumba de Raithwall
- **Piedra Tierra:** La podéis robar a Cactilio, Dalmasca Este.

2. ESPADA CARMESÍ
Precio: 4500 Guiles. Contenido: Espada de Sangre. Botines Requeridos: Piedra Sólida x2, Joya de cristal x2, Piedra Oscura x5
- **Piedra Sólida:** Lo deja caer Ragoh, Tumba de Raithwall
- **Joya de cristal:** Lo podéis robar a Lich, Tumba de Raithwall
- **Piedra Oscura:** Lo podéis robar a Alma Errante, Tumba de Raithwall

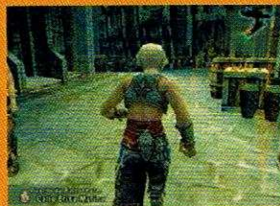
3. ESPADA LLAMEANTE
Precio: 4680 Guiles.
Contenido: Lengua de fuego x1, espada.
Venta de Botines Requeridos: Trastos x2, Parra Malboro x2, Piedra de Fuego x6
- **Trastos:** La deja caer Treant, Jungla de Golmor.
- **Parra Malboro:** Lo deja caer Gran Malboro, Golmore
- **Piedra de Fuego:** La deja caer Hiena, Llanuras de Giza

4. ESPADA TORCIDA
Precio: 11.250 Guiles.
Contenido: Espada Diamante x1. Botines Requeridos: Carne con gusanos x4, Fajo de plumas x5, Magicita Fuego.
- **Carne con gusanos:** Se le puede robar a Caballero Zombi, Palacio subterráneo de Sochen
- **Fajo de plumas:** Lo deja caer Pirolisk, Costa de Fon
- **Magicita Fuego:** Lo deja caer Sabueso Infernal, Golmore



5. ESPADA SUSPICAZ
Precio: 14800 Guiles.
Contenido: Ejecutora x1. Botines Requeridos: Cuerno x4, Cola de demonio x7, Cristal Oscuro x10
- **Cuerno:** Lo podéis robar a Abaddon, Faro de Ridorana.
- **Cola de demonio:** Lo podéis robar a Barón Gárgola, en Giruvegan
- **Cristal Oscuro:** Se lo podéis robar a Tartaro, Feywood

6. GRAN ESPADA ATENUADA
Precio: 14000 Guiles.
Contenido: Viva la Reina x1. Botines Requeridos: Piedra de calidad x4, Joya Celeste x7, Cristal Sagrado x10
- **Piedra de calidad:** Lo deja caer Babil, Necrópolis de Nabudis.
- **Joya Celeste:** Lo deja caer Necrófobo, Giruvegan/Gran Cristal.



Lo deja caer Bogey, Zertinan.
- **Cristal Sagrado:** Lo deja caer Babil, Necrópolis de Nabudis

7. ESPADA DE SERPIENTE
Precio: 15200 Guiles. Contenido: Orochi x1. Botines Requeridos: Gema Cáncer x2, Bigote Coeurl x2, Hoz x2
- **Gema Cáncer:** Lo podéis robar a Mantis Religiosa, Feywood
Lo podéis robar a Mantis, Cavernas de Zertinan.
- **Bigote Coeurl:** Lo deja caer Ose, Giruvegan/Crystal.
- **Hoz:** Lo deja caer Mantis Religiosa, Feywood.

8. ESPADA CORTANTE DE NINJA
Precio: 13.600 Guiles. Contenido: Kagenui x1. Botines Requeridos: Pluma gigante x5, Carne ulcerosa x4, Magicita Oscura x1
- **Pluma gigante:** Lo deja caer Buitre, Carretera Mosforo.
- **Carne ulcerosa:** Lo deja caer Guerrero Zombi, Templo de Miliam
- **Magicita Oscura:** Lo podéis robar a Rey Marlboro, Tchita.

9. KATANA DE SAMURAI
Precio: 13800 Guiles. Contenido: Ame-no-Murakumo x1. Botines Requeridos: Raíz Grito x7, Cristal Agua x9, Mineral de Hierro x5.
- **Raíz Grito:** Lo podéis robar al monstruo raro #52.

Lo podéis robar a Calabaza, Bosques de Salika.
- **Cristal Agua:** Lo podéis robar a Undin, Cerobi. Lo podéis robar al Monstruo raro #13.
- **Mineral de Hierro:** Lo deja caer Mimeo, Barheim.

10. CUCHILLO DOBLE HOJA
Precio: 13800 Guiles. Contenido: Espada Zwill x1 . Botines Requeridos: Flor Marlboro x7, Cristal Viento x9, Cortavientos x5.
- **Flor Marlboro:** Lo deja caer Vivian, Giruvegan.
- **Cristal Viento:** Lo podéis robar a Sylphi, Ozmone. Se lo podéis robar a Caballero Espejo, Feywood.
- **Cortavientos :** Lo podéis robar a Caballero Espejo, Feywood.

11. ESPADA DE ACERO OSCURO
Precio: 17800 Guiles. Contenido: Espada Pétrea x1. Botines Requeridos: Oricalco x2, Quimera x2, Gema Tauro x3.
- **Oricalco:** Lo deja caer Deidar, Faro de Ridorana.
- **Quimera :** Lo deja caer Quimera, Faro de Ridorana.
- **Gema Tauro:** Lo podéis robar a Quimera, Faro de Ridorana.

12. ESPADA DE MAESTRO
Precio: 350000 Guiles.
Contenido: Masamune x1. Botines Requeridos: Gema Acero x2, Oricalco x3, Mazo x2.
- **Gema Acero:** Lo podéis obtener en el Bazar Metal imparejo. Os la entrega Montblanc en una recompensa.
- **Oricalco:** Lo deja caer Deidar, Faro de Ridorana/Pisos 20-48.
- **Mazo:** Lo deja caer Purobolos, Faro de Ridorana/Pisos 80-86.

13. CRESTA DE DRAGÓN
Precio: 65535 Guiles. Contenido: Espada Wyrm x1. Botines Requeridos: Omega Bolsa x1, Aniquiladora de dioses Bolsa x1, Lu Shangx 1.
- **Omega** Lo deja caer Omega después de ser derrotada.
- **Aniquiladora de dioses:** Os lo entrega Montblanc como recompensa por derrotar a Yiazmat.
- **Lu Shang** Es el premio final que se obtiene en el Minijuego de pesca.





14. EL GIRASOL
Precio: 600000 Guiles. Contenido: Tornasol x1. Botines Requeridos: Serpentario x3, Alma imperial x3, Gema Acero x3.
- **Serpentario:** Os la entrega Montblanc como recompensa por obtener los 13 Esper. Lo podéis robar al Esper Zodiark. Lo podéis conseguir en el Bazarla joya de la Serpiente.
- **Alma imperial:** Os la entrega Montblanc como recompensa. Lo podéis conseguir en el Bazar Joya de la Creación.
- **Gema Acero:** Os la entrega Montblanc como recompensa. Lo podéis conseguir en el Bazar.

15. ESPADA ULTIMA
Precio: 22800 Guiles.
Contenido: Ultima x1.
Botines Requeridos: Adamantita x2, Pólvora mortal x2, Halcón x1.
- **Adamantita:** Lo deja caer Adamantitán, Cerobi.
- **Pólvora mortal:** Lo deja caer Bogey, Zertinan.
- **Halcón:** Lo podéis robar a Gnoma, Dalmasca Oeste.

16. ESPADA BIEN FORJADA
Precio: 21600 Guiles.
Contenido: Durandal x1.
Botines Requeridos: Mecha x3, Escama Emperador x2, Leshach x1.
- **Mecha:** Lo deja caer Necro, Minas Henne-Faro de Ridorana.
- **Escama Emperador:** Lo deja caer Archaeoaevis, Zertinan.
- **Leshach :** Lo podéis robar a Leshach, Paramina.

17. ARCO & PUNZÓN
Precio: 600 Guiles.
Contenido: Flechas Paralelas x1, Ballesta x1.
Botines Requeridos: Piedra Oscura x2, Piel de Rata x2, Colmillo de murciélago x2.
- **Piedra Oscura:** Lo deja caer Guerrero Calavera, Tumba de Raithwall.
- **Piel:** Lo podéis robar o deja caer a Dire, Garamsythe.
- **Colmillo:** Lo podéis robar o deja caer a Ladronzuelo, Barheim.

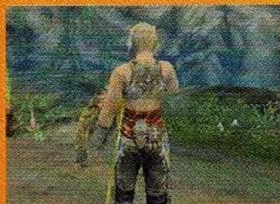
18. FLECHAS ARDIENTES
Precio: 3800 Guiles.
Contenido: Flechas fieras x1, Ballesta x1. Botines Requeridos: Piedra de Fuego x4, Comillo Torcido x2.
- **Piedra de Fuego:** Lo deja caer Hiena, Llanuras de Giza.
- **Colmillo Torcido :** Lo deja caer Seeker, Tumba de Raithwall (regresad tras concluir la misión principal en este sector).

19. FLECHAS SIN SUBSTANCIA
Precio: 6280 Guiles.
Contenido: Bambú x1, Loxley x1. Venta de botines requeridos: Líquido Amarillo x1, Murciélago x5, Magicita Agua x3.
- **Líquido Amarillo:** Lo deja caer Oiling, Templo de Miliam, área secreta.
- **Murciélago:** Lo podéis robar a Ladronzuelo, Barheim.
- **Magicita Agua:** Lo podéis robar a Hare, Ozmone.



20. BALLESTA DE GUARDABOSQUE
Precio: 6480 Guiles. Contenido: Botas Altas x1, Ballesta x1. Botines requeridos: Líquido Amarillo x1, Ice Piedra x1, Colmillo Torcido x4.
- **Líquido Amarillo:** Lo deja caer Oiling, Templo de Miliam.
- **Ice Piedra:** Lo podéis robar a White Lobo, Paramina.
- **Colmillo Torcido:** Lo podéis robar a Redmaw, Templo de Miliam.

21. BALLESTA DE CAZADOR
Precio: 9980 Guiles.
Contenido: Tornilos de Piedra x1, Ballesta Curvada x1. Venta de



botines requeridos: Paquete de espinas x1, Magicita Hielo x5, Carne x2.
- **Paquete de espinas:** Lo deja caer cactilio, Dalmasca Este.
- **Magicita Hielo:** Lo deja caer Lobo Blanco, Paramina.
- **Carne:** Se puede robar a Guerrero Calavera, Tumba de Raithwall.

22. BARRILES DE VUELO CIEGO
Precio: 11220 Guiles. Contenido: Tornillos Negros x1, Ballesta de Cazador x1. Botines Requeridos: Plata x3, Cristal Oscuro x3, Espiral x3.
- **Plata :** Lo deja caer Foobar, Nabreus.
- **Cristal Oscuro:** Lo podéis robar a Tartaro, Feywood.
- **Espiral :** Lo podéis robar a Wyvern, Tchita, Cerobi.



23. ARCO PERMAGEL & ALJABA
Precio: 17200 Guiles. Contenido: Nube de hielo x1, Perseo x1. Botines Requeridos: Espiral x4, Viento Antártico x2, Cristal de Hielo x7.
- **Espiral:** Lo podéis robar a Vampyr, Minas Lhusu.
- **Viento Antártico:** Lo deja caer Croc, Tchita.
- **Cristal de Hielo:** Lo deja caer Basilisco, Feywood.

24. BALLESTA DE EXPLORADOR
Precio: 17800 Guiles. Contenido: Ballesta Perforante x1, x1. Botines Requeridos: Wyvern x4, Hueso ancestral x3, Cristal Sagrado x9.
- **Wyvern :** Lo podéis robar a Aeronite, Faro de Ridorana/Pisos 10-48.
- **Hueso ancentral** Lo deja caer Hueso difunto, Barheim.
- **Cristal Sagrado:** Lo deja caer Babil, Necrópolis de Nabudis.

25. ARCO PLATEADO
Precio: 60000 Guiles. Contenido: Sagitario x1. Botines Requeridos: Cuerno Amo de Bestias x3, Anillo lunar x3, Sagitario x4.
- **Cuerno Amo de Bestias:** Lo deja caer Humbaba, Carretera Mosforo.
- **Anillo lunar :** Lo deja caer Wyrm, Carretera Mosforo.
- **Sagitario :** Lo podéis robar a Flan, Zertinan. Lo podéis robar a Foobar, Nabreus.

26. ARCO DE LA DIOSA DE LA LUNA
Precio: 15800 Guiles. Contenido: Artemis x1. Botines Requeridos: Gran Serpiente x2, Polvo lunar x2, Sylphi x1.
- **Gran Serpiente :** Lo deja caer Pitón, Carretera Mosforo.
- **Polvo lunar:** Lo deja caer Mu, Feywood.
- **Sylphi :** Lo deja caer Sylphi , Ozmone.

27. DELEITE DE TIRADOR
Precio: 1680 Guiles. Contenido: Disparo silencioso x1, Capela x1. Botines Requeridos: Piedra Oscura x2, Pez x2, Verde.
- **Piedra Oscura:** Se puede robar a Alma Errante, Tumba de Raithwall.
- **Pez:** Lo podéis robar a Ichthon, Dalmasca Este.
- **Verde :** Lo deja caer Flan, Barheim.

28. LLUVIA DE LÁGRIMAS
Precio: 2980 Guiles. Contenido: Disparo acuático x1, Vega x1. Botines Requeridos: Piedra Agua x4, Yensa x1, Verde x3.
- **Piedra Agua:** Lo deja caer Ichthon, Dalmasca Este.
- **Yensa:** Lo deja caer Yensa, Nam-Yensa.
- **Verde:** Lo deja caer Flan, Barheim.

29. CALUMNIADOR
Precio: 9080 Guiles. Contenido: Disparo Mugre x1, Aldebaran x1. Botines Requeridos: Cristal Tierra x3, Plata x3, Ichthon x4.
- **Cristal Tierra:** Lo deja caer Mallicant, Zertinan.
- **Plata:** Lo deja caer Foobar, Nabreus.
- **Ichthon:** Lo deja caer Focalor, Nabreus.

30. DISPARO PENETRANTE
Precio: 15200 Guiles. Contenido: Cortavientos x1, espica x1. Botines Requeridos: Plata x5, Cristal Viento x7, Wyrm x4.
- **Plata :** Lo deja caer Foobar, Nabreus.



- **Cristal Viento:** Lo podéis robar a Caballero Espejo, Feywood.
- **Wyrm :** Lo podéis robar a Wyrm, Cerobi.

31. RIFLE DE MODELO ANTIGUO
Precio: 19800 Guiles. Contenido: Arcturus x1. Botines Requeridos: Wyvern x2, Yensa Fin x2, Salamandra x1.
- **Wyvern :** Lo deja caer Aeronite, Faro de Ridorana/Pisos 10-48.
- **Yensa Fin:** Lo podéis robar a Urutan Yensa, Nam-Yensa/ Ogir-Yensa.
- **Salamandra:** Se le puede robar a Salamandra, Ogir-Yensa.



32. INCENDIARIOS DE CONFUSIÓN
Precio: 17800 Guiles. Contenido: Caldera x1, Bombas Caos x1. Botines Requeridos: Coraza Bom x4, Libro Orgain-Cent x3, Cristal de Fuego x7.
- **Coraza Bom:** Lo deja caer Mamá Bom, Giruvegan/Gran Cristal.
- **Libro Orgain-Cent:** Lo deja caer Desgarrador, Giruvegan/Gran Cristal.
- **Cristal de Fuego:** Lo deja caer Cerbero, Feywood.

33. INCENDIARIOS EMPAPADOS EN ACEITE
Precio: 10625 Guiles. Contenido: Bombas de aceite x1, Tumular x1. Botines Requeridos: Cenizas Bom x3, Libro de Orgain x2, Cristal de Fuego x3.
- **Cenizas Bom:** Lo deja caer Bom, Barheim.
- **Libro de Orgain:** Lo deja caer Gespenst, Garamsythe.
- **Cristal de Fuego:** Lo podéis robar a Cerbero, Feywood.

34. INCENDIARIOS NOCIVOS
Precio: 9800 Guiles. Contenido: Bombas venenosas x1, Fumarola x1. Botines Requeridos: Coraza Bom x1, Cristal de Fuego x3.
- **Coraza Bom:** Lo deja caer Mamá Bom Giruvegan/Cristal.
- **Cristal de Fuego:** Lo deja caer Cerbero, Feywood.

35. LANZA LIVIANA
Precio: 1260 Guiles. Contenido: Jabalina x1. Botines Requeridos: Cuerno x2, Carne x2, Piedra x2.
- **Cuerno:** Lo deja caer Suriander, Barheim.
- **Carne:** Lo deja caer Zombi, Tumba de Raithwall.
- **Piedra:** Lo deja caer Lobo, Dalmasca Este.

36. BASTÓN DE MADERA
Precio: 1800. Contenido: Bastón de ciprés x1. Botines Requeridos: Fragmento de Hueso x4, Fruta apetitosa x3, Piedra Tierra x4.
- **Fragmento de hueso:** Lo deja caer Alma Errante, Tumba de Raithwall.
- **Fruta apetitosa :** Lo podéis robar a Alraune, Ogir-Yensa.
- **Piedra Tierra:** Lo podéis robar a Cactilio, Dalmasca Este.

37. BASTÓN FORJADO EN HIERRO
Precio: 4780 Guiles. Contenido: Bastón de Hierro x1. Botines Requeridos: Hueso sólido x5, Ojo de Demonio x3, Magicita Fuego x4.
- **Hueso sólido:** Lo deja caer Caballero Calavera, Paramina.
- **Ojo de Demonio:** Lo deja caer Gárgola, Golmore.
- **Magicita Fuego:** Lo deja caer Sabueso Infernal, Golmore.

38. LANZA AHORQUILLADA
Precio: 11250 Guiles. Contenido: Tridente x1. Botines Requeridos: Cuerno x4, Carne con gusanos x5, Magicita x5.
- **Carne con gusanos:** Se le puede robar a Caballero Zombi, Palacio subterráneo de Sochen.
- **Cuerno:** Lo deja caer Iguion, Costa de Fon.
- **Magicita:** Se lo podéis robar a Zu, Ozmone.

39. BÁCULO MÍSTICO
Precio: 7200 Guiles. Contenido: Bastón Nube x1. Botines Requeridos: Trastos x4, Ojo de Demonio Pluma x6, Cristal Tormenta x7.
- **Quality Trastos:** Se puede robar a Golem, Feywood.
- **Ojo de Demonio Pluma:** Lo deja caer Bestia del Pozo, Palacio subterráneo de Sochen.
- **Cristal Tormenta:** Lo deja caer Coeurl, Tchita.



40. BASTÓN ELEGANTE
Precio: 12150 Guiles. Contenido: Ivory Pole x1. Botines Requeridos: Blood-Darkened x8, Ojo de Demonio Pluma x6, Cristal Viento x7
- **Blood-Darkened :** Se lo podéis robar o lo deja caer Dead , Barheim.
- **Ojo de Demonio Pluma:** Lo deja caer Bestia del pozo, Zochen.
- **Cristal Viento:** Lo podéis robar a Caballero Espejo, Feywood.



41. HACHA DE GUERRA
Precio: 10.350 Guiles. Contenido: Francisca x1. Botines Requeridos: Malboro x3, Cuerno x2, Magicita x5
- **Malboro :** Lo deja caer/robar a Malboro King, Bosques de Salika.
- **Cuerno:** Lo deja caer Iguion, Costa de Fon.
- **Magicita:** Lo podéis robar a Zu, Ozmone.

42. HACHA DORADA DE BATALLA
Precio: 16200 Guiles. Contenido: Golden Axe x1. Botines Requeridos: Electrum x2, Hacha Rota x2, Mardu x1.
- **Electrum:** Lo deja caer Cualquiera de los ocho "Entite".
- **Hacha rota:** Lo podéis robar a Giruveganus, Feywood
- **Mardu:** Lo podéis robar a Mardu, Llanuras de Giza/estación lluviosa.

43. EL ESCORPIÓN
Precio: 60000 Guiles. Contenido: Cola de escorpión x1. Botines Requeridos: Molleja x3, Wyrm x3, Escorpión x4
- **Molleja:** Lo deja caer Thunderbug, Minas Henne.
- **Wyrm :** Lo podéis robar o lo deja caer a Skulwyrm, Zertinan.
- **Escorpión:** Lo deja caer Bestia del pozo. Palacio subterráneo de Sochen. Lo deja caer Buer, Zertinan. Lo deja caer Barón Gárgola, en Giruvegan y zonas colindantes.

44. BIGOTE DE LA BESTIA
Precio: 60000 Guiles. Contenido: Whale Whisker x1. Botines Requeridos: Mitrilo x3, pesca de cadáver x3, Acuario x3
- **Mythril:** Lo deja caer Golem de Mitrilo, ciudad de Giruvegan
- **Corpse Fly:** Lo deja caer Sanguijuela, Faro de Ridorana/ Piso 62 (tras deshaceros previamente de los enemigos, para explorar con total libertad).
- **Aquarius:** Lo podéis robar a Facer, Templo de Miliam.

45. LANZA GRABADA
Precio: 15300 Guiles. Contenido: Gungnir x1. Botines Requeridos: Ketu x2, Lanza rota x2, Mystletainn x2.
- **Ketu :** Lo deja caer Cassie, Ridorana Cataract.
- **Lanza rota** Lo deja caer Guerrero Calavera, Tumba de Raithwall.
- **Mystletainn:** Lo deja caer Golem, Feywood.

Buscando invocaciones

ESPER OCULTOS

I. BELIAS

ESTRATEGIA:
Se obtiene durante la historia del juego. Belias lanza ataques mágicos de fuego, de modo que si tenéis la Tiara de Lamia no debéis preocuparos. Además, este enemigo ataca a sus objetivos de uno en uno, con lo que es fácil reducir su energía. Cuando le hayáis bajado su energía en más de un 70% de la barra de vida, Belias hará su ataque límite. Preparaos para usar cura y recuperar de imediato la Vitalidad. Su barreras mágicas no duran demasiado.

2. ÉXODUS

LOCALIZACIÓN:
Dirigíos al sector donde está el cristal anaranjado. En esta zona hay varios templos de viento, los cuales se pueden activar:

-Activad el Templo del Viento Noroeste.
-Activad el Templo del Viento del Sur.

Avanzad al sector Rayos de Luz. Entregad al chocobo una verdura. Montad el chocobo hasta el sector Camino Empíreano. Ahora se ha descubierto un nuevo camino. Continuad por ese nuevo camino hasta el sector Este. Tomad el camino hacia la izquierda, desmontad el chocobo y cruzad al sector que normalmente es inaccesible. Activad el Templo del Viento del Oeste. Hacia la izquierda hay una gran roca. Podéis golpearla para que caiga al suelo, y de esta forma podréis guardar la partida. Regresad por el camino inicial y subid a la cima de la colina.

ESTRATEGIA:
Antes de iniciar la batalla con el Esper, usad Valentía sobre los miembros del grupo. Durante la batalla no podréis usar Objetos. Lo primero que debéis hacer es lanzar Libra y Antimagia a Éxodo. Luego atacadlo constantemente. Cuando le hayáis bajado más o menos un 80% de la barra de vida, lánzadle un Ataque Límite de Nivel 3 (intentad hacer bastantes combos). Después terminadlo con más ataques. En caso de que no hayáis podido lanzar la Sublimación a



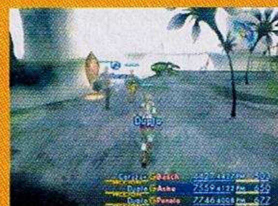


tiempo, Éxodo creará una barrera perfecta, que dura un poco más de cinco minutos. Mientras está la barrera activada, Éxodo lanza magias que golpean a todos al mismo tiempo y bajan más de 1500 Vit. a cada uno. En esos casos podéis recurrir a Cura + para recuperar la Vitalidad de todos.

3. CAOS

LOCALIZACIÓN:
Antes de obtener este Esper, debéis pasar por una sub-búsqueda:

-Dirigíos a Nabreus (el sector donde está el cristal azul) y hablad con el hombrecito pequeño que está al frente del puente partido.
-Regresad a Rabanasta. Entrad en la casa de Dalan y hablad con Roh`kenmou. Entregadle el Objeto Fragmento Oscuro.
-Salid de la casa de Dalan. Hablad con Filo, en la parte sureste (mismo sector).
-Id a Rabanasta Plaza y hablad con la mujer curiosa (la que está



viendo hacia la fuente). Escoged la primera opción que os ofrecen.
-Dirigíos a Rabanasta/Muthru y hablad con el comerciante bangaa, que se encuentra un poco más al sur de la tienda del clan.
-Dirigíos a la tienda de magias y hablad con el soldado. Escoged la primera opción dos veces.
-Dirigíos al Norte y hablad con Kytes. Se encuentra cerca de la entrada a las alcantarilas de Garamsythe.
-En la misma área, dirigíos al sector Sur y hablad con Filo otra vez. Escoged la primera opción. Automáticamente seréis transportados a la tienda de magia. Hablad con el soldado imperial. Después de los eventos, obtendréis el Objeto Fragmento Oscuro.

-Ahora dirigíos hacia el control central de las alcantarillas. Activad los paneles de la siguiente forma:

1. **Encended el panel Nº 11**
2. **Encended el panel Nº 4**
3. **Apagad el panel Nº 11**
4. **Encended el panel Nº 3**
5. **Apagad el panel Nº 4**



-Cuando terminéis, caminad un poco al sur (en el mismo sector), y veréis algo brillando en el suelo. Recoged el Objeto Fragmento .
-Por último, regresad a la casa de Dalan en el sector sur, y entregad los fragmentos a Roh`kenmou.

I PARTE:
-Dirigíos hacia la ciudad imperial Archades. Entrad a la tienda de magias y hablad con Roh`kenmou.
-Dirigíos hacia Arcadia, a los



callejones, y hablad con Otto. Él se encuentra sentado en la parte más al este del sector, antes de llegar al puente que conecta con el otro sector. Recibís el Medallón Luna. Una vez esté en vuestro poder este objeto, tenéis que regresar hasta donde se encuentra Roh`kenmou para poder entregárselo.

III PARTE:
-Regresad a Nabreus y hablad con el hombrecito que está situado al frente del puente quebrado (Ma`kleou).
- Dirigíos al sector en el que se desarrolla la cacería de Roblon (Rango VI). Examinad la estatua del sapo. Podréis obtener estos Objetos Clave:
1. Medallón de Coraje: Se usa en el primer sector de Nabudis .
2. Medallón de Amor: Se usa en el segundo sector de Nabudis.
3. Medallón sin brillo: Debéis derrotar a Furia y Humbaba, para obtener el Medallón de Poder.



ESTRATEGIA:
Con el objeto Medallón de Poder, dirigíos al sector central. Examinad la puerta, escoged la primera opción y utilizad el objeto. Comenzad la batalla con el primer grupo: Vaan, Balthier y Fran. Eliminad primero los Elementales que aparecen a la par de Caos con la magia Azote. Luego continuad con el Esper. Recurrid una vez a la magia Azote. A continuación ajustad el Gambito, de modo que que los miembros lancen la magia Fulgor automáticamente. Cuando el Esper lance su ataque límite, puede que deje secuelas de estado. Lanzad Esuna al miembro afectado para recuperarlo.



4. CÚCHULAINN

LOCALIZACIÓN:
Cuando hayáis pasado esta misión de cacería, obtendréis la llave de las alcantarillas. Con esta llave, dirigíos hacia el control central. En este sector descubriréis cuatro paneles de control (Nº 11, Nº 4, Nº 3, Nº 10). Encima de los paneles veréis unas esferas que se iluminan cuando las activáis:

-Encended el Panel Nº 10.
-Encended el panel Nº 3.
-Avanzad al sector "Cloaca Nº 3" y Encended el panel Nº 1.
-Regresa al área anterior, apaga los paneles Nº 10 y Nº 3.
-Encended los paneles Nº 4 y Nº 11.
-Avanzad al sector "Cloaca Nº 4" y Encended otro panel Nº 1.
-Regresad al sector anterior. Apagad el Panel Nº 11 y encended el Panel Nº 3.

ESTRATEGIA:
En esta batalla se disminuirá la Vitalidad. Lanzad Valor a los miembros del grupo. Lanzad Antimagia y Libra al Esper. Tened a dos miembros atacando y al otro



usando magia Cura +. El Esper lanza magias de estado negativos como Veneno; podéis ordenar a otro miembro del grupo usar Esuna +. En caso de que alguien muera, usad la magia Resucitar. Durante la pelea aparecen varios enemigos; ignoradlos, sus ataques son débiles y además os distraen de vuestro objetivo principal.

5. ZALERA

LOCALIZACIÓN
Tenéis que obtener la llave de Barheim. Una vez dentro de Barheim,



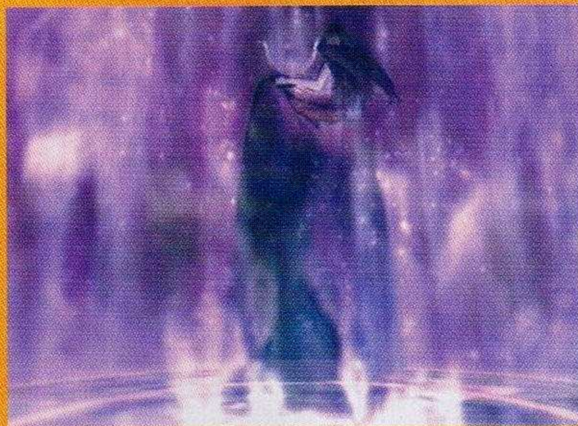
Los Esper son dioses caídos que pueden brindarnos su ayuda. Algunos se convierten en aliados durante el desarrollo, pero hay otros que requieren una ardua labor de búsqueda y combate. Estos son sus secretos.



avanzad hasta el sector Central. Notaréis que ahora se ha abierto una compuerta. En el sector donde había un cristal azul, ahora hay uno anaranjado. Por el camino nuevo, avanzad hasta el sector Zeviah. En este sector podréis encontrar el mapa de las áreas secretas de Barheim. Para llegar al sector Terminus Nº 7, deberéis empujar un vagón que está en el sector Zeviah (el vagón está hacia la derecha del camino, un poco más al sur).

ESTRATEGIA:
En esta batalla disponéis de 5 minutos para derrotarlo. Antes de iniciarla, equipad los accesorios y Utilizadmagia Bravery en los miembros del grupo. Lanzad Antimagia a Zalera. En los primeros encuentros no podréis atacarlo. Primero eliminad a los enemigos que aparecen alrededor. Después de unos minutos, Zalera quedará desprotegido de su protección mágica, y es en ese momento cuando debéis atacar. Si se termina el efecto Valentía,





volved a utilizar dicho hechizo. Otros ataques de Zalera son los de estado, como Sueño, que afecta a todos por igual. Hay que esperar a que ataquen a un miembro dormido, para luego lanzar objetos curativos a los demás afectados.

6. SHEMHAZAI
ESTRATEGIA:
Este Esper se obtiene durante el juego. Al enfrentaros a él, usad Dispel para eliminar su estado positivo. También podéis recurrir a Cura +, ya que algunos ataques no bajan de los 2000 puntos. Otro buen ataque es Fulgor, que causa 3000 puntos de daño. Cuando le hayáis bajado un 90% de la vida, Shemhazai comenzará a lanzar ataques que causan Mutis, de modo que usad Hierbas de Eco para deshacer el efecto.

7. ZEROMUS
LOCALIZACIÓN:
Antes de luchar contra este Esper, necesitáis obligatoriamente la Llave de Verdugo. Si no la tenéis, dirigíos a Bur-Omisace y hablad con el Acólito que está enfrente de las escaleras que van al templo. Recordad que tenéis que hablar con él nada más acabar con el Juez, ya que más tarde el Acólito reúne a su cultor frente a las escaleras del templo, y no sólo os ignorará, sino que tendréis vetado el acceso al edificio.
Una vez que tengáis la piedra, dirigíos al primer sector del Templo de Miliam y usad el transportador que está al otro lado del salón. No lo confundáis con el dispositivo inicial, ya que debéis buscar el típico diseño de transformador, al fondo del recinto. Automáticamente os darán la opción de usar el objeto que os ha proporcionado el acólito. Seréis transportados a un sector secreto. Antes de cruzar la puerta, Utilizad Valor sobre todos los miembros del grupo. El accesorio Cinturón Burbujas puede ser fundamental para esta batalla, así que recordad equiparos con él.

ESTRATEGIA:
Durante la batalla, no vais a poder usar magia. Cuando necesitéis curar a un miembro del grupo, usad Pociones-X. Lanzad Libra al Esper. Concentraos en atacarlo constantemente y utilizad otro miembro del grupo para lanzar Pociones-X. Durante la batalla aparecen algunos Zombis, pero ignoradlos y seguid atacando.



8. ADRAMMELECH
LOCALIZACIÓN:
En Zertinan. Cuarto sector al sur, entrando por Dalmasca Oeste.

ESTRATEGIA:
Cuando le hayáis bajado un 90% de la barra de vida, Adrammelech lanzará su ataque límite y al mismo tiempo activará una defensa perfecta. Con el ataque límite, todos quedan paralizados con estado "stop". Podéis equipar el accesorio Brazalete de Poder para evitar este estado, pero si no lo tenéis, podéis esperar a ver si a alguno le falló el ataque y utilizar objetos como Lágrimas de Crons sobre los afectados. En caso contrario, otra opción es simplemente cambiar al personaje.
Debido a la defensa perfecta que se lanzó a sí mismo Adrammelech, no podremos atacarlo, porque los golpes rebotarán sobre su cuerpo. Eliminad primero a los otros tres Zombis que aparecen. Después de unos minutos la defensa perfecta desaparece: ¡ha llegado la hora de ir a por él!





9. HASHMAL
ESTRATEGIA:
Este Esper se obtiene durante el juego. Justo cuando comience la batalla, usad Antimagia y Libra con Hashmal. Los ataques de este Esper vienen cargados de alteraciones, así que usad Esuna o elementos como Vacuna. Cuando la batalla esté bastante avanzada, Hashmal comenzará a lanzar su ataque definitivo. Afecta a todos los miembros del grupo y deja secuelas como Lento. Curad a los miembros afectados.

10. FAMFRIT
ESTRATEGIA:
Este Esper se obtiene durante el juego. Famfrit es la invocación que usa Cid contra vosotros, pero podéis arrebatársela. Usad Disped nada más comenzar el combate y mantened a dos personajes realizando ataques continuos. Cuando su salud se reduzca a la mitad Famfrit lanzará su ataque límite, que además causa Mutis en todo el grupo. Usad de inmediato Hierbas del Eco para reestableceros.

11. ARTEMA
LOCALIZACIÓN:
Después de los eventos en Giruvegan, regresad al Gran Cristal: Al frente del transportador VIII hay una barrera verde. Avanzad por la entrada hacia la derecha de la barrera verde; activa el pedestal de Escorpión y regresa al transportador VIII. La barrera verde ha desaparecido. Avanzad por ese camino:

-A Vikaari Dhebon: Id por el transportador IX.
-A Dha Vikaari Kabonnii: Avanzad por la única entrada al siguiente sector.
-A Vikaari Kanbhru Ra: Estamos en el sector donde está el transportador XX.
En este sector hay un total de cinco entradas: dos hacia arriba, una hacia abajo y dos barreras verdes. Avanzad por la entrada que va hacia abajo. Llegaréis al Pedestal Sagitario. Activad el pedestal y regresad en el tiempo límite a la barrera verde Sagitario II, la cual está a la derecha de donde venís (donde está el transportador XX). Examinadla y desactivadla. Avanzad por el nuevo camino.
-A Vikaari Sirhru Pratii: Utilizad el transportador XII. Llegaréis al transportador XIV. En este





ESPER OCULTOS (CONTINUACIÓN)

otro sector hay dos entradas: una que lleva hacia arriba y otra hacia abajo. Id por el camino que va hacia arriba. Activad el Pedestal Leo.
Regresad ahora al transportador XIV y continuad por la entrada que va hacia abajo. Avanzad hasta el tercer sector. De nuevo hay dos entradas: una hacia abajo y otra hacia arriba. Toma la entrada hacia arriba y desactivad la barrera Leo (dos sectores más adelante).

Nota: La entrada hacia abajo va a donde está el cofre que contiene el arma Excalibur, pero por el momento no podéis obtenerla, hay que regresar luego.



-Sirhru Pis Avaa: En este sector hay dos entradas y una barrera verde (Geminis). Avanzad por cualquiera de las dos entradas, hasta que lleguéis al transportador XV.

-Dha Vikaari Sirhru: Estamos en el transportador XVI. Hay dos entradas hacia arriba y otra hacia abajo. Avanzad por la entrada de en medio, la cual va hacia arriba. Activad el Pedestal LIBRA. Regresad después al transportador XVI, Avanzad por la otra entrada que también va para arriba y desactivad la barrera LIBRA. Continuad hacia el siguiente sector.
-Uldobi Jilaam Praa: En este sector hay tres entradas. Avanzad por la entrada que está más a la izquierda. Activad el Pedestal CAPRICORNIO. Regresad al transportador XVI y avanzad por la entrada que va hacia abajo. Desactivad la barrera Capricornio.
-Sthaana Virgo: Activad el Pedestal Virgo. Regresad al transportador XVI y avanzad por la entrada de en medio, que va hacia donde está el Pedestal Libra. En este sector, tomad el camino que va hacia abajo. Desactivad la barrera Virgo I,





hacia la izquierda.
-Continuad subiendo. En el siguiente sector, tomad el camino hacia la derecha, que va para arriba. Llegaréis al transportador XVII. Avanzad por él hacia el transportador XVIII.
-Desde el transportador XVIII, id por el único camino. Guardad la partida en el cristal azul.
En este sector hay tres caminos. El de la izquierda va a donde está el Pedestal Acuario; el camino de la derecha va al transportador XIX, que os transporta al principio (al XX). Por último, el camino del medio va a donde está el Esper Artema. Este es uno de los combates más difíciles de todo el juego, así que revisad todo vuestro equipamiento.

ESTRATEGIA:
Lanzad Antimagia a Artema. Para empezar, podéis atacarla. Tened a dos miembros en estado Berserk y al otro en estado normal (usadlo para curar).



Después de un rato, caerá un campo magnético sobre el grupo, drenando la Vitalidad. Deberéis usar bastantes veces Cura +.

Después del campo magnético anterior caerá otro drenando los Puntos Mágicos. Durante este momento, los Puntos Mágicos caerá a cero en cuestión de cinco segundos. Utilizad Fénix para revivir a los miembros del grupo.

Después del campo magnético anterior caerá otro suprimiendo el comando de ataque. Procurad que todos los miembros del grupo estén vivos y utilizad un Megalixir. Comenzad a lanzar la magia Tinieblas + a Artema.

Por último, si os habéis equipado con el objeto Máscara Blanca, el ataque límite de Artema os va a regenerar la Vitalidad. La desventaja de este ataque es que los miembros del grupo quedarán afectados con estado Espejo o Rebote. Podéis eliminar esos estados lanzando Dispel a los miembros del grupo:

1) Estado Espejo: Si lanzáis Cura + a un miembro afectado, automáticamente lo reflejará hacia Artema.

2) Estado Rebote: Este estado cumple un efecto contrario en atacar-curar:
-Si atacáis durante este estado, vais a curar al enemigo.
-Si lanzáis magia Cura + a un miembro con este estado, le bajaréis la Vitalidad a cero.



12. MATEUS

ESTRATEGIA:
Mateus se obtiene durante la historia del juego. Este jefe es inmune a cualquier tipo de hechizo o conjuro, ya que tiene una barrera de reflejo que anula el efecto de la Magia, devolviéndolo contra su origen. Vuestro primer objetivo en este combate es destruir las partículas de hielo que están alrededor de Mateus. Usad magia para recuperar la vida de manera progresiva, dado que cuando Mateus hace su ataque límite, los miembros del grupo quedarán afectados por estados alterados.
La magia Regenerar es la mejor opción en esta tesitura. Afortunadamente la barrera de Mateus no es continua, así que cuando desaparezca usad vuestro hechizo más potente, como Electro ++ o Fulgor, además de todas las Sublimaciones del grupo, que debéis usar de forma combinada.

13. ZODIARK

LOCALIZACIÓN:
Dirigíos a Henne, al sector donde está el cristal anaranjado. Avanzad al sector circular que está al norte y girad a la derecha, la puerta ya está abierta. En el nuevo sector, avanzad todo el camino hasta el final y girad hacia la derecha. Recoged el mapa del área y fijaos en él. Dirigíos al sector C. No presionéis el interruptor, y





avanzad por la entrada del frente. Escapad de los enemigos, hasta que lleguéis al sector D.
Bajad las escaleras hasta la zona donde aparecen enemigos Etem. Avanzad un poco y girad por la segunda desviación a la izquierda (el camino que no se ve en el mapa). Cuando lleguéis al otro lado, girad a la izquierda y luego a la derecha, por el otro camino que no se ve en el mapa. Avanzad todo el camino hasta el fondo.

ESTRATEGIA
Lo primero que debéis hacer es lanzar Antimagia a este Esper. Apenas inicie la batalla, Zodiark lanzará su ataque límite Darkja, el cual hay una gran posibilidad de que mate a todos los miembros del grupo al mismo tiempo. En caso de que esto suceda, debéis tener preparados a los otros tres



miembros.Utilizadlos e inmediatamente revivid a los caídos. Luego cambiadlos de nuevo.

Después de este ataque, hay pocas probabilidades de que, cuando sea lanzada de nuevo, vuelva a matar a todos los miembros. Afortunadamente para vosotros, siempre sobrevivirá al menos un miembro del equipo.

Cuando le hayáis logrado bajar una cierta cantidad de Vitalidad, Zodiark se lanzará a sí mismo barreras físicas, de manera ilimitada, y mágica, con límite temporal. Además, él mismo recurre a muchas magias con estado positivo, como Valor o Espejo, entre otras. En estos momentos el ataque físico es inútil. Recurrid a lanzarle a los miembros del grupo la magia Reflejo, para



poder así contraatacar. Esperad a que desaparezca la barrera mágica de Zodiark e inmediatamente recurrid a la magia negra Azote sobre los miembros del grupo. De esta forma, la magia será reflejada tres veces por cada personaje que la utiliza. Si usáis esta magia con los tres personajes, afectaréis al Esper nueve veces. Para que esta estrategia de tácticas combinadas y rebotes de magias sea realmenteefectiva, todos los miembros deben tener estado Espejo obligatoriamente.

No importa si el Esper tiene este estado, porque siempre es afectado por la magia. Intentad hacer esto varias veces y en menos de cinco minutos Zodiark habrá pasado a la historia. Algunas veces vuestro enemigo lanza un ataque llamado Miedo. Se trata de una magia que reduce los Puntos Mágicos a cero a todos los miembros del grupo. La magia es lanzada cuando Zodiark tiene sus impenetrables barreras.

Si os entrentenéis demasiado en el combate, es probable que vuestro enemigo os lance su ataque definitivo. Cuando os encontréis en esta situación, utilizad el megalixir; tratad de que todos los personajes estén vivos antes de utilizar el objeto.



A la búsqueda de presas

Montblanc es un simpático moguri que habita en el Norte de Rabanastra. A medida que cumplamos misiones de cazarrecompensas, nuestro rango de cazador será superior, obteniendo premios cada vez más sustanciosos. Esta es la lista completa.

CACERÍAS "ESCORIAS"



RANGO I

1. TOMAJ
- **Clasificación:** Deadly Nightshade
- **Cliente:** Tomaj (Rabanasta/The Mar de Arena).
- **Localización:** Dalmasca Zona Este, primera colina.
- **Robo:** Guijarro.
- **Recompensa:** 300 Guiles, poción x2, Teleportita x1.
(Obtenéis el objeto clave Lirios Galbana, que da lugar a una escena en Rabanasta).

2. THEXTERA
- **Clasificación:** Lobo Mutante.
- **Cliente:** Gatsly (Rabanasta/ Mar de Arena).
- **Localización:** Desierto Oeste/ Galtea , hacia la izquierda, cuando salís de Rabanasta por el portón oeste, el cual lleva al Desierto de Dalmasca.
- **Robo:** Guijarro.
- **Recompensa:** 500 Guiles, Casco x1, Teleportita x1.

3. CACTOIDE
- **Clasificación:** Cactoide Raro.
- **Cliente:** Dantro (Dalmasca Desierto Este).
- **Localización:** Dalmasca Este/ Yardang Laberinto, al norte de este sector.
- **Robo:** Fruto Cactus.
- **Recompensa:** 500 Guiles, Poción x10.
Obtenéis el objeto clave Flor de Cactus".

4. WRAITH
- **Clasificación:** Fantasma.
- **Cliente:** Milha (Rabanasta).
- **Localización:** Garamsythe Cloaca. Aparece automáticamente cuando lleguéis a este sector.
- **Robo:** Joya de Cristal.
- **Recompensa:** 500 Guiles, Eter x1, Gauntelete x1.



5. NIDHOGG
- **Clasificación:** Basilisco Azul.
- **Cliente:** Aekom (Bhujerba/Lhusu).
- **Localización:** Minas 1, en la intersección.
- **Robo:** Gema de Aries.
- **Recompensa:** 600 Guiles, Balaclava x1.
Obtenéis un importante objeto: Piel de Serpiente.

6. CLOCATRICE
- **Clasificación:** ????
- **Cliente:** Dania (Giza) - Estación Seca.
- **Localización:** Giza.
Tenéis que eliminar a todos los enemigos que encontréis en este sector. A continuación salid y volved a entrar. La clocatrice aparece acompañada de dos clocatrices pequeñas.
- **Robo:** Pluma.
- **Recompensa:** 1000 Guiles, Botas x1, Niebla Arcoiris x1.



7. ROCATRICE
- **Clasificación:** Ave.
- **Cliente:** Pilika (Bhujerba/Khus).
- **Localización:** Minas 2, área abierta. Las indicaciones de Pilika dejan claro el sector de búsqueda.
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 1200 Guiles, Poción x2, Abrigo x1.

RANGO II

1. WYVERN
- **Clasificación:** Gran Wyvern.
- **Cliente:** Sherral (Rabanasta, dentro de la tienda de armas).
- **Localización:** Nam-Yensa.
- **Robo:** Yensa.
- **Recompensa:** 1000 Guiles, Ballesta x1, Escudo x1.

2. ENKELADOS
- **Clasificación:** Esclavizado.
- **Cliente:** Sugumu (Jahara).
- **Localización:** Ozmone. Eliminad todos los monstruos Wu que hay en el sector, salid y volved a entrar en dicha zona.
- **Robo:** Poción, Magicita.
- **Recompensa:** 1100 Guiles, Eter x1, Amuleto de Oro x1.



3. CROACADILO
- **Clasificación:** Lagarto Mutante.
- **Cliente:** Sadeen (Giza, Estación lluviosa).
- **Localización:** Giza/Campo de Estrellas.
- **Robo:** Cuerno.
- **Recompensa:** 1200 Guiles, Vara Serpiente x1, Teleportita x1.

4. IXTAB
- **Clasificación:** Zombi.
- **Cliente:** Zayalu (Jahara).
- **Localización:** Henne 1, en la parte donde se obtiene el mapa de Henne Mines.
- **Robo:** Cristal Oscuro, Grimorio de Orgain-Mille.
- **Recompensa:** 1300 Guiles, Eter x1, Polvo Alma x1.

RANGO III

WYRM
- **Clasificación:** Dragón.
- **Cliente:** Balzac (Rabanasta).
- **Localización:** Dalmasca Desierto Oeste. Aparece durante las tormentas de arena que tienen lugar en este escenario (En el sector que está más al oeste).
- **Robo:** Pluma de Fénix.
- **Recompensa:** 200 Guiles, Anillo Lunar x1, Daga de Hielo x1.

2. FIERO
- **Clasificación:** Coeurl.
- **Cliente:** Hymms (Bur-Omisace).
- **Localización:** Paramina (sector al oeste del cristal azul donde habéis salvado la partida).
- **Robo:** Guijarro.
- **Recompensa:** 1500 Guiles, Ballesta x1, Teleportita x2.

3. VORPAL
- **Clasificación:** Mutante.
- **Cliente:** Nera (Eruyt).
- **Localización:** Golmore (el sector más al sur).
- **Robo:** Lana Gris.
- **Recompensa:** 2000 Guiles,Flechas Relámpago x1, Botas x1.
Obtenéis el objeto Cola de Conejo".

4. ATOMOS
- **Clasificación:** Mutante Esclavizado.
- **Cliente:** Burrogh (Nalbina).
- **Localización:** Mosforo (sector más al norte).
- **Robo:** Poción, Gema Geminis.
- **Recompensa:** 1800 Guiles, Vara Gaia x1, Diamante x1.

5. LADRÓN DE GUILES
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Nanau (Giza, estación lluviosa).
- **Localización:** Giza.
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 3000 Guiles, Phobos x1 (Para recibir la recompensa, debéis hablar con Nanau en la villa de los nómadas,en la estación seca)
No olvideis recoger de la urna el objeto Pluma. La urna está localizada en la parte más al este del sector.

RANGO IV

1. ROBAMENTES
- **Clasificación:** Robamentes.
- **Cliente:** Guromu.
- **Localización:** Henne 1 (Zona de excavación).
- **Robo:** Maíz.
- **Recompensa:** 2200 Guiles, Carmañola x1.
Después de recibir la recompensa, hablad con el Adivinador para recibir nuevas indicaciones.

2. BRAEGH
- **Clasificación:** Mutante Pesadilla.
- **Cliente:** Va`Kansa (Mosforo).
- **Localización:** Bosque de Salika (antes de entrar a Nabudis).
- **Robo:** Magicita, Cristal.
- **Recompensa:** 1700 Guiles, Obelisco x1, Eter + x1.



3. ACERO OSCURO
- **Clasificación:** Titantoise.
- **Cliente:** Hombre Nostálgico (Arcadia/Tienda de Vint).
- **Localización:** Sochen Cave Palace/Temptation Eluded.
- **Robo:** Eye Drops, Aged Turtle Escudo.
- **Recompensa:** 3000 Guiles, Lead Bolts x1, Adamantita x1.



RANGO V

1. RATON BLANCO
- **Clasificación:** Mutante Flan.
- **Cliente:** Sorbet (Rabanasta, como es habitual en la cantina).
- **Localización:** Garamsythe/ Controles Alcantarilla.
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 2800 Guiles, Yoichi x1.
Al completar esta misión obtenéis el objeto clave Llave Rota. También podéis dirigiros al sector Controles Alcantarillas(el sector que tiene otro cristal azul). Justo al lado del cristal donde podéis salvar partida hay una urna con el mapa que revela áreas ocultas de Garamsythe.
También obtenéis el objeto clave Llave de las Compuertas.

2. MARILITH
- **Clasificación:** Serpiente Escarlata.
- **Cliente:** Tabernero (Rabanasta/ Taberna Mar de Arena).
- **Localización:** Zertina. Este es el primer sector entrando por Dalmasca. Marilith aparece en la parte soleada, donde hay dos sapos y una trampa. Dirigíos a ese punto para acabar con vuestro enemigo, sin perderos.
- **Robo:** Capa Teñida.
- **Recompensa:** 2200 Guiles, Ojo de Serpiente x1, Teleportita x3
Obtenéis el objeto clave Serpentina.

CAZARRECOMPENSAS

CACERÍAS "ESCORIAS" (CONT.)

3. ALAS SANGRIENTAS
- **Clasificación:** Mutante.
- **Cliente:** No. 381 (Dalmasca Este al sur del Río Nebra).
- **Localización:** Barheim. Para llegar a este sector, primero debes obtener la llave de Barheim. El mapa que revela estas áreas inéditas lo podéis encontrar en el sector Zeviah, bajando las primeras gradas a la izquierda.
- **Robo:** Guijarro.
- **Recompensa:** 2400 Guiles, Granada x1, Colmillo de Vampiro x1.



4. VYRAAL
- **Clasificación:** Aevis.
- **Cliente:** Viera (Balfonheim/ Dentro de la Taberna).
- **Localización:** Cerobi.
- **Robo:** Charger Barding.
- **Recompensa:** 3500 Guiles, Alabarda x1, Cristal x1. Obtenéis el objeto clave Mochila Vier". Se lo entregáis a la Viera y automáticamente recibís el objeto clave Dragón.

5. LINDWYRM
- **Clasificación:** Dragón.
- **Cliente:** Fermon (Arcadia).
- **Localización:** Tchita (el sector al sureste del cristal azul). Aparece sólo durante estación nublada (sin lluvia), de modo que debéis volver a la localización cuando se encuentre bajo la lluvia.
- **Robo:** Anillo Wyrm.
- **Recompensa:** 4200 Guiles, Abrigo x1, Eter + x1. Obtenéis el objeto clave Armadura Oxidada.

6. PISCODAEMON
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Ivanice (En el Monte deBur-Omisace).
- **Localización:** Giruvega (el sector justo después del cristal azul, una vez salvéis partida).
- **Robo:** Reflejo.
- **Recompensa:** 3800 Guiles, Bala Oscura x1, Maíz x 1.

7. ORTHROS
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Ladrón arrepentido (Rabanasta Norte).
- **Localización:** Garamsythe, sector al este del cristal azul (el que está más al sur). Aparece sólo si usais a las mujeres como miembros del grupo, así que formad un grupo con Fran, Penelo y Ashe para esta búsqueda.
- **Robo:** Pluma de Fénix.
- **Recompensa:** 3800 Guiles, Horakhty` Fuego x1, Eter Impuro x1
Recibís el objeto clave Artículo robado. Después de entregarlo al ladrón, Samal os entrega el objeto clave Guijo de Oscuridad, que debéis usar en el Templo de MIliam para nuevas búsquedas.

8. TRAMPOSO
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Gurdy (Bur-Omisace/El moguri del establo).
- **Localización:** Paramina, sector al este del cristal azul. Debéis eliminar a todos los enemigos del sector, salir y volver a entrar. Si no funciona, repetid este proceso varias veces.
- **Robo:** Pluma de Chocobo.
- **Recompensa:** 4800 Guiles, Deimos x1.

9. ANTLION
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Niray (Bhujerba/Residencia Staras. Seguid las indicaciones del mapa, el cual es preciso que hayais comprado a un Moguri en la visita previa).
- **Localización:** Minas 9 (sector 9)
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 4300 Guiles, Cinturón Burbujas x1, Espada x1.



10. BELITO
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Montblanc (Rabanasta/ Clan Hall).
- **Localización:** Nam-Yensa, la sección circular que se accede sólo por Zertinan.
- **Robo:** -Ba`gamnan: Elixir -Bwagi: Eter -Gijuk: Eter -Rinok: Eter.
- **Recompensa:** 5100 Guiles, Megaelixir x1.

RANGO VI

1. ROBLON
- **Clasificación:** Autómata.
- **Cliente:** Morgen (Nalbina).
- **Localización:** Nabreus.
- **Robo:** Mineral de Hierro.
- **Recompensa:** 3100 Guiles, Yelmo x1, Mitrilo x1.

2. GRAN AMO
- **Clasificación:** Decapitado.
- **Cliente:** Seeq (Arcadia/Dentro de la tienda de técnicas).
- **Localización:** Sochen, este es el sector que conecta con Tchita.
- **Robo:** Carne Prohibida, Cristal de Fuego.
- **Recompensa:** 3500 Guiles, Eter + x2, Teleportita x1.

3. GOLIAT
- **Clasificación:** Autómata.
- **Cliente:** Barrong (Nalbina).
- **Localización:** Nabudis (es el primer sector entrando por Nabreus).
- **Robo:** Magicita.
- **Recompensa:** 3600 Guiles, Salve a la Reina x1, Einherjarium x1.

4. DEATHSCYTHE
- **Clasificación:** Gran Zombi.
- **Cliente:** Popol (Nalbina/Jajim).
- **Localización:** Nabudis/tercer sector. Aparece en la parte que conecta con el cuarto sector, sólo si dos miembros del grupo tienen el HP bajo.
- **Robo:** Grimorio.
- **Recompensa:** 2800 Guiles, Eter + x2, Soul Thamasa x1.



5. MALBORO SALVAJE
- **Clasificación:** Malboro.
- **Cliente:** Rena (Eruyt /Bosque Encantado).
- **Localización:** Feywood (sector al sur del cristal azul).
- **Robo:** Viña Marlboro.
- **Recompensa:** 4600 Guiles, Euclid` Sextand x1.

6. CATOBLEPAS
- **Clasificación:** Behemoth.
- **Cliente:** War-Chief Supinelu.
- **Localización:** Zertinan Caverns/Hourglass Basin. En el área pequeña, a la que se accede por el camino secreto, donde está el cristal azul.
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 3200 Guiles, Volcano x1, Arctic Wind x1.

7. IXION
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Whitecap Wench (Balfonheim, dentro de la taberna).
- **Localización:** Subterra-Origin in Darkness (Primer Nivel).
- **Robo:** Cristal.
- **Recompensa:** 3000 Guiles, Sapping Bolts x1, Ragnarok x1.

8. THE SHADOWSEER
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Montblanc (Rabanasta Clan Hall).
- **Localización:** Subterra/Origins in Darkness.
- **Robo:** Forbidden Flesh.
- **Recompensa:** 20000 Guiles, Megalixir x2.

RANGO VII

1. DEATHGAZE
- **Clasificación:** Rare Mutante Aevis.
- **Cliente:** Niño Viajero (Rabanasta-Nalbina/Aerodromo).
- **Localización:** Aparece al azar dentro de la nave. Cuando aparece, verás una escena diferente dentro de la nave.
- **Robo:** Pluma de Fénix.
- **Recompensa:** 3400 Guiles, Elixir x2.

2. DIABOLOS
- **Clasificación:** Mutante Gargoyle
- **Cliente:** Miclio (Bhujerba).
- **Localización:** Mines/Site 11, la parte más al oeste.
- **Robo:** Poción.
- **Recompensa:** 2600 Guiles, Demon x1, Zeus Mace x1
Lánzale magia Slow y equipa accesorios Bubble.

3. FAFNIR
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Leeha (Bur-Omisace/ Cerca del Templo).
- **Localización:** Paramina Rift/ Silverflow`s End, la parte pequeña (sector más al sur). Aparece sólo durante las tormentas de nieve.
- **Robo:** Guijarro.
- **Recompensa:** 7000 Guiles, Flechas Asesinas x1, Teleportita x1
Obtenéis el el objeto clave Anillo de Luz.

4. CARROT
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Zammadria (Nalbina/ Aerodromo).
- **Localización:** Salikawood/Sundappled Path (Sector al noroeste del cristal azul). Cuando entréis al sector, no acabéis con ningún Wyrdhare.
- **Recompensa:** 5200 Guiles, Bombas Fétidas x1, Líquido pútrido x1.

5. GILGAMESH
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Montblanc (Rabanasta/ Salón del Clan).
- **Localización:** Mines/Tasche Span. Este sector es el puente al oeste del cristal anaranjado.
- **Recompensa:** 10000 Guiles, Masamune x1.

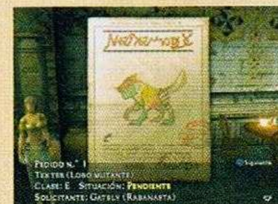
I Parte:
- **Robo:** Forma 1: Poción X Enkidu: Wolf Pelt Forma 2: Poción Forma 3: Poción Forma 4: Genji Forma 5: Genji.
- **Estrategia:** Primero, lanzad magia Lento a Gilgamesh, después concentraos en eliminar a su perro Enkidu. Cuando lo hayais liquidado, id a por Gilgamesh. Sus ataques son débiles,



así que no os costará mucho trabajo eliminarlo. En su última forma, Gilgamesh activa una super barrera contra ataques físicos y mágicos. Mientras desaparece, lanzad Antimagia y Lento y aguardad el momento del ataque cuando la barrera se despeje totalmente.

II Parte:
- **Robo:** Forma 4: Yelmo Genji Forma 5: Armadura Genji.
- **Estrategia:** Mantened a dos miembros del grupo atacando y a un tercero usando magia Cura. Gilgamesh lanza magias con status negativos, de modo que usad hechizos que eliminen estados alterados para curarlos a todos al mismo tiempo.
Debéis de tener extremo cuidado con el ataque Espada Monarca, ya que es muy poderoso; si fallece alguien del grupo, revividlo inmediatamente con la magia Resucitar, la cual además devuelve toda la Vitalidad.

6. REY BEHEMOT
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Koqmihn (Rabanasta/ Subterráneos).
- **Localización:** Feywood. Debéis eliminar a todos los enemigos en los dos sectores antes de llegar a Giruvegan. El monstruo aparece en los alrededores de Giruvegan.
- **Robo:**
- **Recompensa:** 250 Guiles, Vino de Baco x2.



7. PYLRASTER
- **Clasificación:** Gran Tyrant.
- **Cliente:** Rikken (Balfonheim/ Saccio). Debéis competir con Rikken en una carrera para recibir la misión.
- **Localización:** Faro de Ridorana, el lugar donde habéis luchado contra Hydro. Nombre del sector: Los No Sedientos.
- **Robo:** Hueso de Tyrant
- **Recompensa:** 8000 Guiles, Gran Maza x1, Maíz x2.

RANGO VIII

1. YIAZMAT
- **Clasificación:** ???
- **Cliente:** Montblanc (Rabanasta, Salón del Clan).
- **Localización:** Ridorana/Coliseo.
- **Robo:** Sacro.
- **Recompensa:** 30000 Guiles, Asesino de Dioses x1.
Requisitos: Liquidar al jefe opcional Wyrm Infernal.

HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arc

COLABORADORES: Javier Gamboa, David A
Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez,
Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez,
Izaskun Gracia, Carlos Hergueta

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Jap

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Sald
C/ Los Vascos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIER
José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Virginia Cabezón.
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier Del Val.
SUBDIRECTORA DE MARKETING: Belén Ferná

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 0
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón -
Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 5/2007

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain
HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opinio vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproc por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en tod parte, sin permiso del editor.
Esta revista se imprime en Papel Ecol Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 187. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer